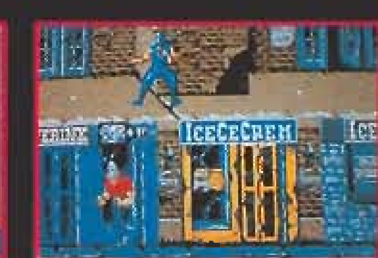

Segunda Época-Número 28
195 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
MANIAC MANSION
¡Qué locura de aventura!
Cómo elegir tu Consola Portátil
GAME BOY
versus LYNX
LYNX
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 190 PTAS.
HOBBY PRESS
1990
2ND EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP
Relación de participantes de la fase nacional
Conecta la Máquina del Tiempo
REGRESO AL FUTURO II
Pistas, trucos y cargadores para todos los formatos

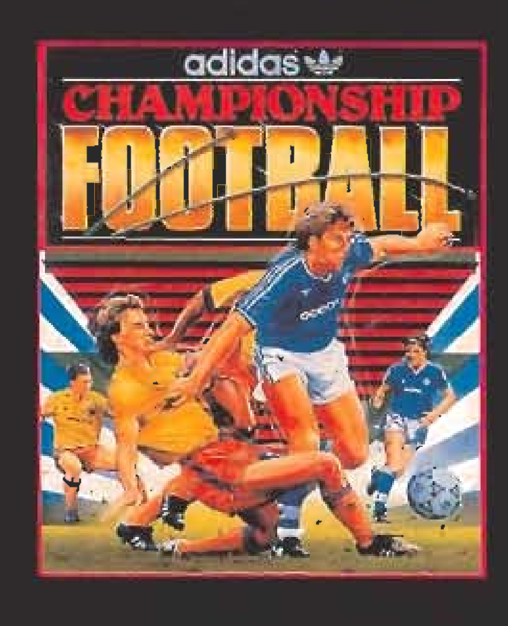






- El juego definitivo de artes marciales.
- Batirá todos los records de sus antecesores.
- El más rapido y adictivo de cuantos hayas visto.
- SHADOW WARRIOR es el heroe de los 90.



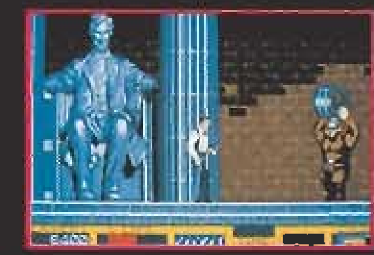




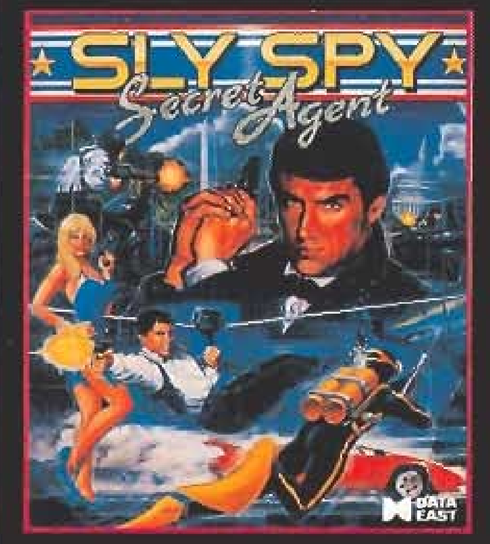










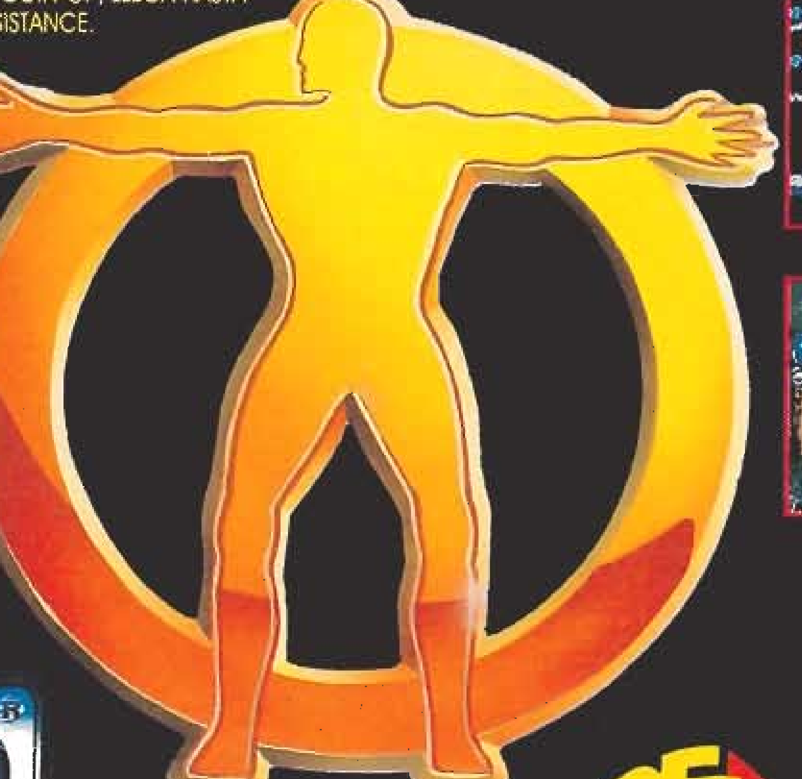


Con Sly Spy tendras mas acción que nunca. Habras de superar más obstaculos de los que llegues a imaginar. Accion por tierra, mar y aire. Si quieres ser un super espía esta es tú oportunidad.



XC

CON TODA LA FUERZA DEL COIN-OP, LLEGA HASTA TU PANTALLA MIDNIGHT RESISTANCE. UNETE A LA RESISTENCIA Y LUCHA CONTRA EL TIRANO REY CRIMSON. TE ENFRENTARAS A GUERREROS, TANQUES, SERPIENTES Y A MUCHOS MAS ENEMIGOS DE LOS QUE PUEDAS RESISTIR. CADA NIVEL SERA MUCHO MAS PELIGROSO QUE EL ANTERIOR. Y SI TODAVIA ESTAS DISPUESTO A AGUANTAR MAS, ENFRENTATE CONTRA EL MISMISIMO REY CRIMSON.









DISPONIBLE EN SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE ATARI ST - AMIGA


¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!
LYNX
EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR
Con tu Lynx podrás disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficos a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.
LYNX incorpora:
Microprocesador de gráficos de 16 bits.
Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
Paleta de 4.096 colores.
Procesador de audio de 32 bits.
Cuatro canales de sonido.
Mandos ergonómicos.
Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
Conexión para auriculares.
* Además incluye tarjeta de los "California Games" (4 apasionantes juegos).
¡LYNX la nueva generación de ATARI...!
...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:
VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.
VCS 7800, con gráficos y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre los cientos de juegos disponibles en el mercado.
LYNX, VCS 2600 y VCS 7800, tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!
LYNX
ATARI
VCS 2600
VCS 7800
ATARI
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.
ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 28 - Septiembre 1990 - 195 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdu
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12
Telefax:
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

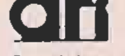
Distribución
Coedis, S A
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



Controlado por

EN ESTE NÚMERO

Nuestro espectacular Megajuego «Regreso al futuro II» ocupa este mes el tema central de nuestra portada. Un título tan divertido y adictivo como su versión cinematográfica que acaba de editarse en vídeo.



ATARI ST.

«Regreso al futuro II».



PC

«Maniac Mansion».



SPECTRUM

«La Espada Sagrada».



SPECTRUM

«Vendetta».



***A**quí estamos de nuevo. Atrás han quedado las vacaciones y con ánimos renovados afrontamos lo que parece será un otoño tan caliente y marchoso como los sofocantes días veraniegos. Como muestra podemos adelantaros que el software nacional este año no se ha tomado vacaciones y han preparado el estreno inminente de dos grandes títulos «Lorna», uno de los proyectos históricos de nuestro software, y «Narco Police» un trepidante juego de Dinamic con una nueva y peculiar concepción. Tampoco han parado más allá de nuestras fronteras y en la vecina Inglaterra, U.S.Gold da los últimos retoques a producciones realmente espectaculares para todo tipo de públicos, desde sorprendentes arcades como «El oro de los aztecas» a increíbles aventuras gráficas como «Murder!». Tras el verano llega también a nuestras pantallas una singular conversión de Imageworks que reproduce importantes escenas de la película «Regreso al futuro II». Por supuesto, también hemos incluido en este número aquellos lanzamientos que os hemos ido anticipando en los últimos meses, para culminar nuestro recorrido por el panorama internacional con las pistas, los trucos y los mapas para que podáis completar tres superproducciones. «Maniac Mansion», una aventura aunténticamente de locura, que garantiza durante horas el entretenimiento; muchos personajes, un sólo objetivo, varios finales y divertida lógica para combatir el aburrimiento. «Vendetta» es otro de los grandes que os presentamos; para avanzar sin peligro te contamos todos los obstáculos y cómo resolverlos. «La Espada Sagrada» completa la lista, con el sabor de los grandes clásicos, una videoaventura con un extenso mapeado en el que se pondrá a prueba toda vuestra habilidad. Como no sólo de juegos vive el hombre incluimos también tres reportajes vinculados a este mundillo: los nuevos equipos presentados por Amstrad, los juegos que han destacado en la historia por ser los representantes de la originalidad y un análisis en el que os especificamos las características de dos auténticas hand-helds. Sólo nos queda recordaros que la final nacional de la competición internacional de videojuegos se celebrará este mes y que en el próximo número os contaremos todo lo que allí ocurra.*

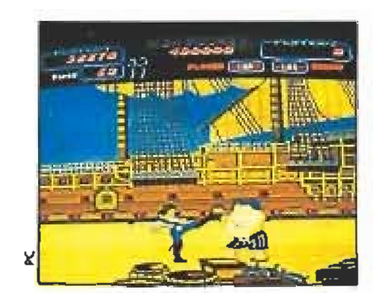
Hasta el próximo número.

La redacción.



FLASH

Aires nuevos

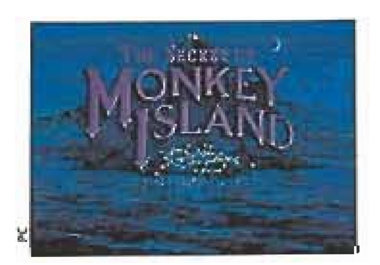


«G. LL. software» es el curioso nombre de una nueva compañía española que dentro de muy poco va a poner a la venta sus primeros productos. El lanzamiento de este sello se va a hacer a lo grande y, al contrario, de otras compañías que comienzan editando títulos sólo para los mercados de 8 bits, han anunciado que sus programas podremos encontrarlos tanto para Spectrum, Amstrad, MSX o Commodore como para los 16 bits.

Sus primeros estrenos serán: «Bloody Paws», un arcade en el que te conviertes en un hombre-lobo que aterroriza la comunidad y en el que tu principal misión es alimentarte de seres humanos, «Tokyo Gang», un juego de desarrollo lateral con unos gráficos estupendos, «Corrupt», una aventura conversacional en la que te conviertes en un detective privado dispuesto a conseguir datos que te lleven a la captura de un gran alijo de droga, que un narcotraficante intenta introducir en el país, y, por último, el plato fuerte, una conversión de la primera máquina recreativa desarrollada en España, «Bucaneers».

Estos se convertirán en los primeros programas que este mes, en la mayor parte de los sistemas y en octubre para los restantes, nos permitirán comprobar la calidad que estos recién incorporados al complejo mundo del software imprimen a sus juegos. Desde aquí una calurosa bienvenida, deseándoles la mejor de las suertes.

Monos y piratas



Mientras esperamos el lanzamiento de la nueva aventura de Lucasfilm, «Loom», en castellano, el cuartel general de la compañía en Estados Unidos es un torbellino de actividad para desarrollar un nuevo proyecto. «The Secret of Monkey Island» es el nombre de esta nueva aventura gráfica que promete ser aún más espectacular que sus predecesoras. El argumento nos sitúa en los últimos años del siglo XVI; los piratas del mar Caribe dominan las principales rutas de navegación que pasan por sus aguas, no hay barco que se libre del asalto de estos sanguinarios marinos. Como buenos bucaneros muchos de ellos entierran sus tesoros en islas desiertas. En la llamada «Isla de los Monos» parece ser que, según la leyenda, hay tesoros de incalculable valor, pero nadie sabe con certeza su localización.

El protagonista de nuestra historia llega al puerto de Melee sin un doblón en el bolsillo pero con unas increíbles ganas de aventura. Tendrá que descubrir el «Secreto de la Isla de los Monos». Para hacerlo deberá resolver infinidad de problemas.

El juego está realizado en el más puro estilo de las aventuras de Lucasfilm aunque el aspecto gráfico ha sido mejorado con la inclusión de diferentes perspectivas de los escenarios. «The Secret of the Monkey Island» estará disponible en todos los formatos de 16 bits. La versión Pc, a la que pertenecen estas imágenes, viene en ocho discos de 5 /4 o cuatro de 3 1/2, asimismo está preparada para soportar varias tarjetas de sonido, como Roland o Ad lib, y todas las tarjetas gráficas del mercado excepto Hércules monocromo. Los aventureros ya estamos impacientes para trasladarnos a la Isla de la Tortuga y emular las aventuras del famoso Barbarroja.





- **IMAGEWORKS**
- **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, PC y ATARI ST**
- **V. Comentada: ATARI ST**

La vida transcurría apaciblemente para Marty McFly en su pequeño pueblo hasta que conoció al despistado Doc. Un extraordinario científico pero un poco "tocado". Todos conocéis el berenjenal en el que se metieron los dos en la primera parte de la película. Pues bien, cuando nuestro joven amigo pensaba que todo había acabado se escuchó un potente ruido en el patio trasero de su casa...



El profesor chiflado

«Regreso al futuro II» es un programa concebido por la compañía inglesa «Imageworks» que recrea fielmente el argumento de la película. El asunto es el siguiente: Doc ha regresado porque el hijo de Marty en el futuro tiene problemas con Griff, el descendiente de Biff, el malo de la primera parte, así que los dos se montan en el De Lorean, más conocido por la máquina del tiempo, y junto a la novia del protagonista, Jennifer, se trasladan al año 2015.

Un juego en technicolor y 70 milímetros

Cuando aterrizan, porque el fabuloso aparato ahora también vuela, Marty corre a ayudar a su futuro hijo. La banda de Griff les confunde, no en vano los dos papeles corren a cargo del mismo actor, Michael J. Fox, y comienza la acción. Para huir, nuestro amigo tiene que "pedir prestada" una tabla de skate, cuando se sube en ella se da cuenta que en el siglo XXI estos vehículos no tienen ruedas y levitan en el aire. Sin tiempo para aprender a manejarla empieza el jaleo, y la primera fase del juego.

Este primer nivel se desarrolla en forma de scroll lateral, cambiando a horizontal en determinados momentos. Marty tiene que esquivar todos los enemigos que irán apareciendo. A algunos, como a los miembros de la pandilla de Griff, puede golpearles para derribarles del skate, a otros, como a Biff, que le atacará con su bastón, sólo puede esquivarle. Por el suelo hay diversos objetos cuya utilidad principalmente se limita a aumentar la puntuación. Sin embargo, si encuentras una letra "P" recógela a toda costa porque volverá a colocar el marcador de energía al máximo. Con la tabla podemos movernos en las ocho direcciones del joystick y además saltar por encima de los obstáculos como coches o robots que cruzan la calzada sin mirar.

Tras muchas dificultades Marty ha conseguido librarse de sus perseguidores y ahora los problemas le llegan a Jennifer. Desorientada por el salto en el tiempo es recogida por la policía y llevada a la dirección que ella da como su hogar, de lo que no se acuerda es de que está en el 2015. Tiene que salir de la casa sin encontrarse consigo misma. Esta es la segunda fase del juego. Ahora tenemos una perspectiva superior del hogar futuro de los McFly. En cada sala hay un personaje y ninguno de ellos puede estar en la misma habitación que la novia de Marty. Con el joystick controlamos las diferentes puertas, abriéndolas y cerrándolas tenemos que dar con la secuencia exacta, en un tiempo límite, para conseguir que Jennifer salga de la casa sin toparse con ninguno de sus habitantes.

Otra vez reunidos en el De Lorean. De vuelta a 1985 y con todo solucionado. Sin embargo, nos espera una sorpresa, el presente no es como cuando lo abandonamos. El barrio, otrora tranquilo, se ha convertido en algo peor que el Bronx ¿Qué ha sucedido? Tampoco te vamos a contar toda la película porque te

AMIGA

Muy similar a la que comentamos en estas páginas. Ni siquiera el sonido ha sido especialmente mejorado para esta versión. «Regreso al futuro II» tiene en Amiga los mismos estupendos ingredientes que en Atari. Así que el juego no pierde ni un ápice de su atractivo en ninguno de los dos ordenadores. En resúmen, vale todo lo que hemos dicho para el St. Ovación y vuelta al ruedo para Imageworks.

REGRESO AL FUTURO II



La perspectiva cambia completamente en la segunda fase. Jennifer debe salir de la casa sin cruzarse con nadie.

Todas las características de los juegos de lucha están presentes en el adictivo tercer nivel.



Durante la primera fase Marty a bordo de su monopatín deberá esquivar a todos los enemigos. La versión Amiga es idéntica a la de Atari.



El juego se completará cuando consigamos arrebatarle a Biff el almanaque. El desarrollo de esta fase es similar a la primera.

CONSEJOS y TRUCOS

- *En la primera fase esquiva a los enemigos antes que acercarte a pelear con ellos. Ahorrarás vidas y energía.*
- *En la casa de Jennifer fíjate en el recorrido que hacen el resto de los personajes, casi siempre se repite y te será más fácil dar con la secuencia adecuada.*
- *En el puzzle de la foto piensa un poquito lo que haces, si empiezas a mover las piezas como un loco, formarás un lío impresionante con ellas y no tendrás tiempo para acabar. El truco consiste en hacer las cosas despacito y con buena letra, te darás cuenta de que no es tan difícil como parece.*
- *Cuando recorras las calles de la ciudad con el skateboard procura quedarte en la zona central de la pantalla ya que hay enemigos que también aparecen por detrás y te pueden dar una desagradable sorpresa.*
- *Cuando encuentres una «P» de energía y no la necesites, déjala donde está. Si la recoges, luego no te saldrá otra cuando te haga falta de verdad.*

la estropearíamos así que te basta con saber que la culpa de todo la tiene el malvado Biff. Esta tercera fase se convierte en un arcade de desarrollo lateral en el que hay que pelear, al estilo de «After the War», con todo el que se nos ponga a tiro hasta conseguir superar el nivel.

Después de la ardua batalla Marty se da cuenta que todo ha sido en vano. Biff ha conseguido escapar en el último momento ¿Qué hacer? se preguntan los tres amigos. Doc tiene una idea genial, para eso es un sabio, volver al pasado, a 1955 para arrebatar al malo el almanaque antes de que él mismo se lo entregue. Estáis un poco liados, ¿o no? Este almanaque juega un papel tan esencial en el film que no os lo vamos a desvelar. Es suficiente con que sepáis que lo que hay que hacer es quitárselo a Biff. El mejor sitio para encontrar a nuestro archi-enemigo en el 55 es el famoso baile «Encantamiento bajo el mar», aquel en que, si recordáis la primera película, nuestro amigo tocaba un sensacional rock'n'roll. ¡Allá vamos! La cuarta fase es la reconstrucción de un puzzle que representa una imagen animada de aquel extraordinario acontecimiento musical.

Cuando hayamos conseguido ver el dibujo completo pasaremos a la última y decisiva parte del juego. Esta es casi una repetición de la primera, con otros gráficos diferentes y otro objetivo distinto. Hay que arrebatar, a toda costa, el almanaque a Biff. Lo lleva en su coche, en el asiento que hay junto al conductor y tendremos que cogerlo con mucho cuidado para que no nos descubra. Así que en esta última fase no hay que llegar a un final sino sobrevivir hasta que aparezca el automóvil del malo y podamos tener acceso al valioso objeto.

Una vez conseguido el dicho-so libro parece que los problemas han terminado, pero sólo para nosotros en nuestra casa porque habremos terminado el juego, para Marty no han hecho más que empezar... pero eso, es otra historia que nos contarán en «Regreso al futuro III».

Diversión asegurada

Este juego tiene la ventaja de ser increíblemente variado. Todas y cada una de las fases han sido cuidadas a tope para hacernos vibrar como en la película. El movimiento es estupendo en cualquiera de ellas y el programa satisfará por igual a los fanáticos del arcade y a los que les guste otro tipo de juegos con un componente algo más cerebral. En cuanto a la adicción el nivel conseguido es muy elevado. Es un juego en el que con un poco de práctica enseguida conseguiremos avanzar. Aunque, ¡cuidado!, con esto no queremos decir que sea fácil, tendrás que ser muy habilidoso para terminar alguna de las cinco fases. En lo referente al sonido no es demasiado espectacular pero tampoco se necesita una orquesta sinfónica para poder disfrutar de un juego tan emocionante como este «Regreso al futuro II».

«Imageworks» ha desarrollado un juegazo que os va a tener ocupados esta vuelta de vacaciones hasta que consigáis terminarlo ¿Os hemos recordado que empieza de nuevo el duro trabajo?, —ha sido un lapsus—. Haced caso del viejo refrán: «Un Otoño triste no es tan deprimente si tienes un buen arcade», y este programa es bueno, muy bueno, casi tanto como para hacernos olvidar que ya estamos en Septiembre. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

AMSTRAD PRESENTA SU NUEVA LÍNEA PLUS



En un multitudinario acto celebrado días atrás en el centro CNIT de París, en el moderno complejo urbanístico de «La Defence», Amstrad reunió a representantes de toda la prensa europea. En el transcurso del mismo, Alan Sugar, su presidente y Chairman, nos hizo partícipes de las novedades informáticas de su empresa de cara a la campaña de navidad. A falta de realizar un análisis más detallado de los tres modelos que integran la nueva gama, recogemos aquí un resumen de las cosas más significativas que allí se dijeron.

El gigante ataca de nuevo

Las próximas navidades verán la luz tres nuevos modelos —englobados dentro de la línea PLUS— comercializados por Amstrad. Dos de ellos son el resultado de la mejora de dos equipos ya conocidos por todos nosotros, el CPC 464 y el CPC 6128, que han añadido ahora a su nombre el emblema de "plus". El tercero es una consola de videojuegos que se llamará GX 4000.

Durante la rueda de prensa Alan Sugar adelantó algunas de las características más interesante de cada uno de los modelos de la línea Plus:

Cada uno de los modelos (excepto la consola) tendrán la posibilidad de utilizar software en formato tradicional (cinta o disco) desarrollado para la gama CPC de Amstrad, además de poder utilizar cartuchos.

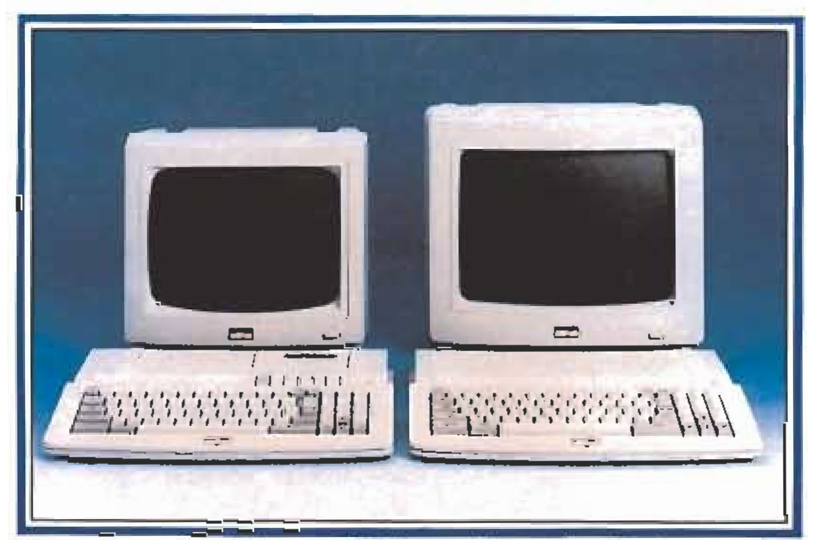
Los tres incluyen la opción de ejecutar software en cartucho hasta el punto de que la Consola es, en realidad, un CPC sin teclado.

Todos tienen también grandes mejoras en el color y sonido y se ha desarrollado un nuevo hardware que mueve gráficos con un chip multi-tarea, —el CPC tradicional no disponía de hardware adecuado para mover elementos en pantalla (los denominados "sprites")—. La nueva gama incluye 16 sprites. El generador de sonido es parecido al anterior pero se controla desde hard en lugar de soft. La imagen tendrá 16 sprites con 4096 colores a elegir. Scroll y sprites por hardware.

La Consola, opera plenamente con el monitor. Así que, depende de lo generosos que sean los padres con el regalo de Reyes que el niño tenga que jugar con el televisor o con el monitor, con su propio sonido estéreo.

Alan Sugar insistió en el nuevo "look" de los equipos presentados. Según su opinión, «los primeros ordenadores que se adquieren tienen que "parecer" ordenadores y no juguetes. Por eso hemos dotado a estas máquinas de un nuevo "look" más profesional. Amstrad dinamizó el mercado moribundo del 84 y los consumidores ahora esperan y exigen más».

Aunque pueda parecerlo, no son únicamente ordenadores "mejorados" con un tratamiento cosmético y, —en palabras del director de la compañía—, en los años noventa harán lo que sus predecesores en los ochenta: revolucionar el mercado. Todos son 8 bits, si bien tienen prestaciones muy cercanas a los modelos de 16 bits y en ellos se incluye una ranura para cartuchos que les da una nueva dimensión.



Los nuevos equipos de la gama CPC Plus podrán emplear el software producido en disco o cinta para los modelos anteriores, así como los generados en cartucho.



La consola GX 4000 se engloba dentro de un sector que está experimentando un rápido crecimiento en los últimos años.

Tú preguntas, él responde

Alan Sugar contestó amablemente a las preguntas de los periodistas. En las siguientes líneas os resumimos los aspectos más interesantes que allí se comentaron.

¿No se llega tarde con la consola, teniendo en cuenta la posición tan estable alcanzada por Sega y Nintendo?

En absoluto. Es más, ésa es la misma pregunta que me hicieron en el 85 al lanzar la gama CPC, aludiendo a que ya existían Sinclair y Commodore. Es típico de la filosofía Amstrad entrar en mercados con potencial.

Nintendo y Sega trabajan para ellos mismos. La diferencia es que Amstrad actúa como plataforma que permite producir también un beneficio a las casas de software, quienes lógicamente apoyan el proyecto. En este sentido, no tenemos competencia en el mundo: no obligas a las casas de soft a tomar decisiones con meses de antelación, etc. y por otra parte nos aseguramos para nuestra consola títulos como «Kick Off II», «Spiderman», etc., muy conocidos en el mundo del ordenador.

¿Por qué se ha buscado la compatibilidad con el software de los modelos anteriores?

Lo pensamos mucho y creo que no nos equivocamos al proteger la compatibilidad. Hay muchísimo software ya disponible que no podíamos despreciar.

¿Qué ocurrirá con el software específico para los nuevos modelos?

Curiosamente, no hemos hecho el software para el hardware sino justamente lo contrario. Hemos contado con la colaboración de las casas de soft, quienes nos han asesorado a la hora de crear un hard que pueda ser fácil y efectivamente programado. En este sentido hemos dotado a las máquinas de unos dispositivos de valor incalculable para el programador: sprites, interrupciones especiales, sonido-hardware, etc... *(En un próximo número hablaremos de todo ello).*

Como consecuencia de todo este esfuerzo, cuando las máquinas salgan al mercado, ya habrá software. Por ejemplo, Ocean ha anunciado ya doce títulos para navidad en cartucho: Una nueva versión de «Batman», «Chase H.Q.», «Robocop II», etc.

¿Por qué han desarrollado máquinas de ocho bits, cuando parece que lo que predomina ahora son los 16?

Le devuelvo la pregunta. Para qué vamos a crear máquinas de 16 bits si los técnicos (aunque yo no lo soy) aseguran que, por ejemplo, con nuestra consola pueden obtenerse prestaciones comparables a las de un 16 bit. El niño no sabe los bits que tiene. Ustedes (dirigiéndose a los periodistas) son los únicos que saben de bits. Al comprar una batidora no preguntamos si el motor va a vapor,... o muelles, o con gomas, lo que importa es que funcione.

No vamos a entrar en esta escalada de 8, 16, 24, 32, etc...A estas alturas ya nos habríamos muerto si hubiésemos seguido esta dinámica.

¿No está el mercado de la consola basado en la mayoría de los casos en las conversiones de Coin Ups?

En realidad es así, pero no es un problema. Al igual que en los juegos para ordenador, Ocean y otras compañías, comercializan programas basados en Arcades y Coin-Ups; nosotros tendremos también acceso a grandes títulos que provengan de Coin Ups.

¿En qué países se comercializarán los nuevos modelos?

En principio, esta nueva gama plus sólo va a comercializarse en cuatro países: Italia, Francia, Inglaterra y España.

¿Puede adelantarnos su precio aproximado?

El CPC 6128 Plus rondará las 69.900 (más 20.000 si es con monitor en color). El CPC 464 Plus 49.900 (más 20.000 con monitor color) y la consola las 22.900. De esta forma, con precios competitivos, pretendemos abarcar los tres sectores en los que se divide el mercado: el nuevo 464 se incluye dentro del sector formado también por Sinclair y Commodore (el primer ordenador), el CPC 6128 Plus forma parte del segmento de ordenadores más potentes como Atari St y Amiga y la consola cubre un sector de rápido crecimiento. ■

Domingo Gómez



¡En marcha la FASE NACIONAL!

Como ya os anticipábamos en números anteriores la segunda edición de la competición internacional de videojuegos está ya en marcha. Las más prestigiosas revistas europeas del sector informático de entretenimiento se han ocupado de nuevo de organizar esta singular competición en la que los representantes de los diferentes países se batirán en el duelo final en París, el próximo mes de Octubre. El concurso como ya sabéis tiene lugar en tres fases: SELECCIÓN, NACIONAL e INTERNACIONAL. La fase de selección ha sido ya realizada en nuestro país, escogiendo de entre los miles de cartas recibidas las cien que mejor han respondido al cuestionario que publicamos durante los meses de julio y agosto. Tras esta primera selección se ha celebrado un sorteo ante notario del que se han extraído los veinte participantes que tomarán parte en la final nacional. La relación con los veinte participantes la encontraréis a continuación.

Patrocinado por: Commodore MicroManía

FASE NACIONAL

■ Los veinte participantes seleccionados se trasladarán a Madrid para celebrar la final NACIONAL el día 22 de Septiembre. A todos ellos la organización les pagará el viaje a Madrid y una noche de estancia en un Hotel, junto con un acompañante.

■ El día y la hora concretos se comunicarán por escrito a todos los seleccionados por el Notario y se desarrollará en Madrid, donde cada participante, portando una acreditación que MICROMANIA le hará llegar a tal efecto, tendrá derecho a jugar en la máquina previamente seleccionada por él y en el programa que le corresponde según el cuadro adjunto, hasta quedar eliminado. El tiempo de juego o el número de partidas que hay que jugar se determinará posteriormente en función de las características del juego elegido.

■ Según la puntuación obtenida, pasarán a la fase siguiente un ganador por cada sistema (es decir, un total de cinco participantes por sede, lo que constituirá el EQUIPO NACIONAL).

■ Cada país ha escogido para la fase nacional aquellos ordenadores que ha considerado más convenientes. En España serán: SPECTRUM, AMSTRAD CPC, AMIGA, CONSOLA SEGA y PC.

■ La apreciación objetiva de la calidad de un jugador se hará únicamente por la puntuación obtenida, que controlará un responsable de la organización, y no por otros conceptos como habilidad, número de vidas extras obtenidas, etc.

■ En los juegos en los que determinada combinación de teclas proporciona vidas extras o energía infinita, no podrá utilizarse este recurso para no dar ninguna ventaja a unos jugadores sobre otros.

■ Cada jugador se presentará para participar en una sola máquina teniendo en cuenta el juego seleccionado para ese ordenador, el cual no podrá ser sustituido por ningún otro. Los jugadores podrán utilizar, si lo desean, su propios joysticks.

■ En el próximo número encontraréis un amplio reportaje sobre esta final nacional y en él os presentaremos a los cinco ganadores que formarán el equipo que llegará a París para participar en la gran final representando a España.

RELACIÓN DE PARTICIPANTES

SPECTRUM
LUIS M. CORRAL PÉREZ. VITORIA (ALAVA)
ROBERTO CAVERO CABALLERO. ZARAGOZA
ROBERTO SARSA SARSA. ZARAGOZA
FERNANDO SARSA LÁZARO. ZARAGOZA

AMIGA
JOSÉ M. MARTÍN LÓPEZ. MOTRIL (GRANADA)
JAIME TRIBALDOS VELÁZQUEZ. MADRID
DÁVID UBEDA GRANOLLERS. BARCELONA
JUAN J. ORTEGA ARCARIO. MÁLAGA

CONSOLA SEGA
OSCAR CUENCA HURTADO. ALCORCÓN (MADRID)
CÉSAR ABAD VILLACAÑAS. MADRID
MIGUEL A. CLEMENTE OVIEDO. VALENCIA
JOSÉ M. MARTÍNEZ ALBERT. PICASSENT (VALENCIA)

PC
JOSÉ E. ÁLVAREZ MARTÍN. PINTO (MADRID)
JOSÉ M. PAVÓN NÚÑEZ. UBEDA (JAÉN)
ALBERTO SÁNCHEZ MAGDALENO. MADRID
BLAS TORREGROSA GARCÍA. BEMBIBRE (LEÓN)

AMSTRAD CPC
OSCAR LUCAS CONTRERAS. VALENCIA
JOSÉ A. SANZ MERINO. MADRID
PEDRO ALIAGA MARTÍNEZ. ALGEZARES (MURCIA)
JAVIER CORZO GUTIÉRREZ DE TENA. BADAJOZ

FASE INTERNACIONAL

■ Con los cinco ganadores de la fase FINAL, un representante por cada máquina, se creará el NATIONAL TEAM. Este NATIONAL TEAM es el que se enfrentará en la fase INTERNACIONAL con los otros países, pocos días después, en el marco del Salon de la Micro, a celebrar los días 27 y 28 de OCTUBRE de 1990, en París.

■ Todos los gastos ocasionados en esta fase correrán a cargo de la organización, quien se encargará de los viajes, hoteles, etc. de estas cinco personas.

VIAJES: Los desplazamientos que se produzcan en la fases INTERNACIONAL y NACIONAL, así como los gastos de alojamiento (hotel), correrán por parte de la organización.

PREMIOS: Los 20 seleccionados en la fase NACIONAL recibirán, por el simple hecho de su asistencia, una camiseta de MICROMANIA, conmemorativa del evento, y un regalo sorpresa.

Los premios de la fase INTERNACIONAL se darán a conocer con posterioridad.

OBSERVACIONES: Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de los organizadores.

PROGRAMAS DE LA COMPETICIÓN NACIONAL

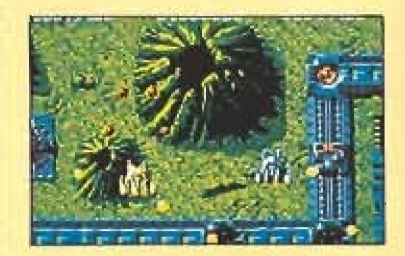
AMSTRAD
SIRWOOD
Opera
Distribuido por: **MCM**



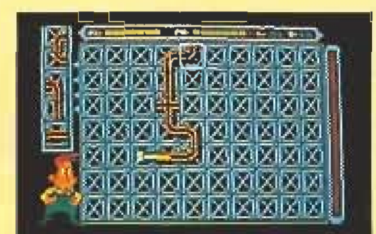
CONSOLA SEGA
GOLDEN AXE
Sega
Distribuido por: **Virgin-Mastertronic España**



AMIGA
BATTLE SQUADRON
Innerprise
Distribuido por: **System 4**

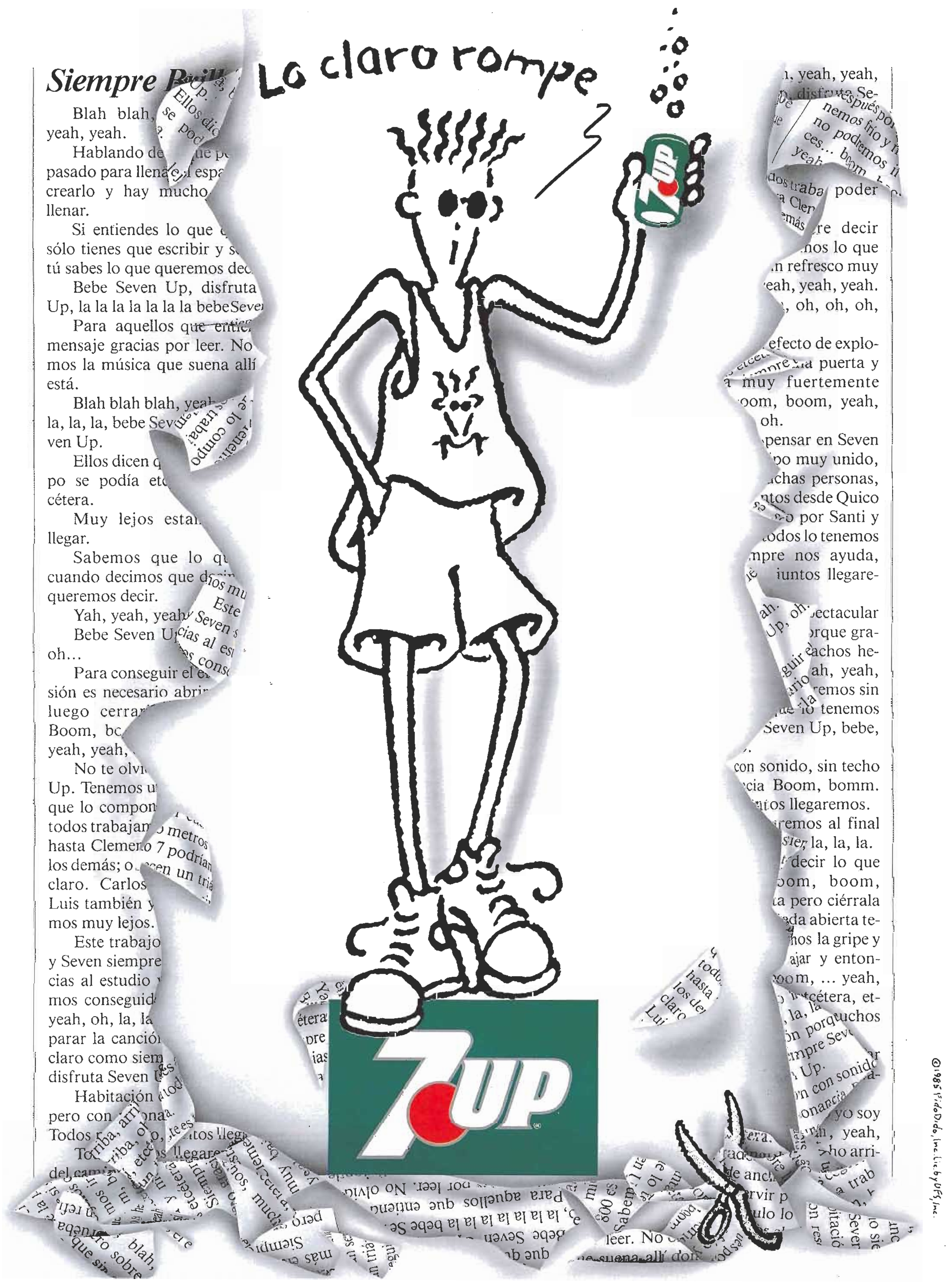


PC
PIPEMANIA
Empire
Distribuido por: **Proein, S.A.**



SPECTRUM
TURRICAN
Rainbow Arts
Distribuido por: **Erbe**

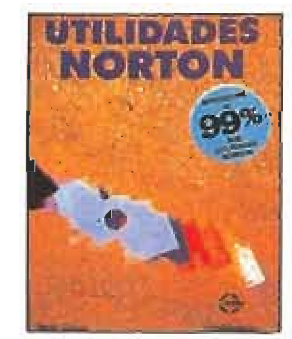



Lo claro rompe
7UP
©1985 FidoDido, Inc. Lic. by UFS, Inc.

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

UTILIDADES NORTON



375 págs. **2.800 ptas.**

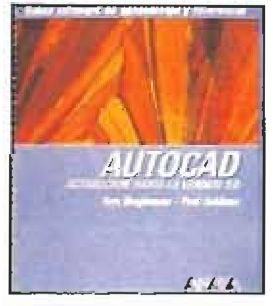
Las famosas utilidades del Comandante Norton simplifican el empleo de los comandos del sistema para manejar tu disco duro, aparte de tener otra serie de nuevas herramientas que los complementan. Este libro completa el manual que acompaña al programa. Comienza dando una breve descripción de las utilidades hasta llegar a explicar el manejo avanzado de las mismas. Un libro casi imprescindible para los usuarios que dispongan de disco duro.

Peter Dyson ***

Paraninfo | NIVEL «C»

APLICACIONES PROFESIONALES

AUTOCAD - ACTUALIZADO HASTA LA VERSIÓN 9.0



469 págs. **3.720 ptas.**

Cada vez hay más programas dedicados al Diseño Asistido por Ordenador (CAD). Uno de los más conocidos y que ya va por la versión 9.0 es el Autocad de Autodesk. De lectura obligada para todos los profesionales del diseño que quieran utilizar un compatible en la realización de su trabajo, este libro explica desde cómo se carga el programa hasta la realización de los trabajos más complejos. Un manual claro y sencillo que te ayudará a sacar el máximo partido de tu programa.

Tom Berghauser y Paul Schlieve ***

Anaya | NIVEL «C»

*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



Aunque algunos de vosotros no la hayáis conocido, existió una época, no hace demasiado tiempo, en la que bastaban cuatro monigotes y una idea simple para crear un juego de ordenador. Solamente cuando los programadores comenzaron a explotar la potencia de sus máquinas el público comenzó a exigir gráficos más detallados, mejores movimientos y argumentos más complejos. Envueltos en una frenética carrera impulsada por una competencia cada vez más feroz, los creadores de videojuegos agotaron, poco a poco, las historias sobre las cuales basar sus producciones y las nuevas ideas comenzaron a convertirse en algo tan valioso como la calidad intrínseca de un programa.

¡CERRADO!

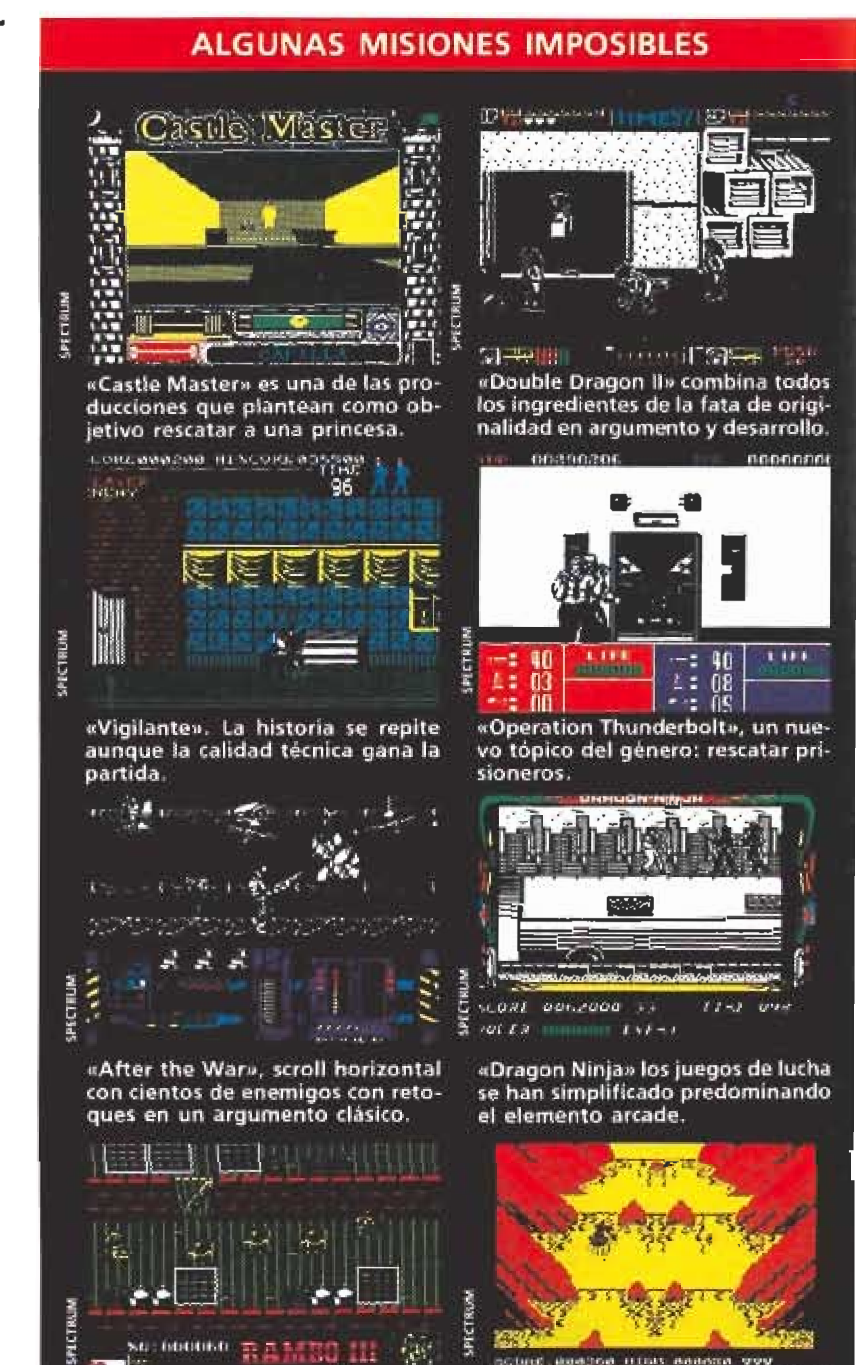
En los albores de la industria de los videojuegos era posible escoger prácticamente cualquier idea con la seguridad de que nadie la había utilizado antes, simplemente porque los programas existentes en el mercado podían contarse con los dedos de la mano. Pero cuando el número de títulos creció hasta una cifra respetable los diseñadores de programas tuvieron que comenzar a preocuparse por el material producido con anterioridad para evitar, dentro de lo posible, recaer en ideas ya utilizadas. En una época en la que la imaginación de los programadores parecía no tener límites se diseñaron los argumentos más originales, retorcidos, simpáticos y geniales que han sido llevados a un ordenador. Era la época de la labor artesanal y la creatividad como única arma a la hora de producir un videojuego, y estos programas nos trasladaron a los escenarios más insospechados convirtiéndonos en protagonistas de cientos de magníficas historias.

Hoy en día la originalidad se ha convertido en uno de los componentes más apreciados de un juego de ordenador.

Pero pronto se comprobó que cada vez resultaba más difícil dar con una buena historia, no porque la capacidad de los programadores se hubiera agotado sino porque daba la impresión de que prácticamente todos los temas habían sido ya tocados. Volviendo la vista atrás el usuario comenzaba a encontrarse con demasiados juegos con semejanzas más que sospechosas, juegos que se inspiraban descaradamente en otros y que aportaban muy poco al panorama ya existente. Llegaron como avalanchas las conversiones de máquinas recreativas y las licencias de películas o personajes del comic y se descubrió que, en la mayoría de los casos, bastaba con una carátula atractiva y el reclamo de un título o personaje famoso para atraer la atención del comprador. El tiempo y esfuerzo empleados antes para idear una historia realmente nueva y original comenzaron a invertirse en adquirir los derechos de esos personajes que tenían la gran ventaja de traer su propia historia bajo el brazo.

Hoy en día la originalidad se ha convertido en uno de los componentes más apreciados de un juego de ordenador, hasta el punto de que resulta prácticamente imposible comentar un programa sin caer en la tentación de señalar los juegos a los que se parece y encasillarlo dentro de un género ya existente. Y lo que es más importante, se ha llegado al convencimiento de que no basta un programa técnicamente correcto para enganchar al jugador, sino que, en la mayor parte de los casos, una historia sugerente y un desarrollo simple y adictivo garantizan muchas más horas de diversión. Como especie de recapitulación

ALGUNAS MISIONES IMPOSIBLES



«Castle Master» es una de las producciones que plantean como objetivo rescatar a una princesa.

«Double Dragon II» combina todos los ingredientes de la falta de originalidad en argumento y desarrollo.

«Vigilante». La historia se repite aunque la calidad técnica gana la partida.

«Operation Thunderbolt», un nuevo tópico del género: rescatar prisioneros.

«After the War», scroll horizontal con cientos de enemigos con retoques en un argumento clásico.

«Dragon Ninja» los juegos de lucha se han simplificado predominando el elemento arcade.

«Rambo III», otro caso típico: el argumento procede de la película.

«Dragon's Lair» un clásico indiscutible de princesas y dragones.

«Operation Wolf», la simplicidad, muchas veces, es el mejor aliado de la adicción.

«The Way of the Tiger», confirma denuevo que el realismo da igual, basta con que sea divertido.



El tiempo y el esfuerzo empleados antes en idear historias novedosas se invierten ahora en conseguir derechos de recreativas o de personajes ya conocidos.

En la mayoría de los casos una historia sugerente y un desarrollo simple y adictivo garantizan muchas más horas de diversión que un juego exclusivamente correcto técnicamente.

sobre una época pasada y como exponente de una crisis de ideas que aún no parece haber tocado fondo vamos en este informe a pasar revista a algunos de los argumentos más repetidos y utilizados hasta el abuso por los creadores de videojuegos, tal vez como pequeña guía de consulta sobre los argumentos que no deberíais utilizar en vuestras propias creaciones.

Aventureros al rescate

Rescatar gente en apuros parece haberse convertido en la ocupación favorita de los usuarios de ordenadores. De entre las numerosas especies de seres secuestrados necesitados de nuestra desinteresada colaboración las princesas forman sin duda el grupo más numeroso, de forma que estas frágiles y débiles criaturas se han convertido en las heroínas de gran parte de los mejores clásicos de la historia de los videojuegos. Secuestradas tanto por un dragón como por un hechicero o el malvado de turno, los gemidos de tan adorables doncellas guiarán nuestros pasos en juegos de la calidad de «Sir Fred», «Barbarian» o el más reciente «Castle Master» y en frenéticos arcades como «Ghosts'n'goblins», «Dragon's Lair» y sus posteriores segundas partes.

Por su parte algunos arcades con protagonistas femeninos invierten el desarrollo de la acción y así por ejemplo «Hundra» rescata a su padre mientras que otro provocativo fichaje de Dinamic, «Phantis», vive mil aventuras para llegar hasta su compañero y dar final feliz a una romántica historia de amor.

No solamente de princesas vive el hombre, y así por ejemplo en los numerosos juegos basados en películas de Sylvester Stallone nuestro forzudo protagonista no duda en rescatar prisioneros encerrados en un campamento enemigo («Rambo»), liberar a una escultural modelo raptada por una banda de forajidos («Cobra») o infiltrarse en las instalaciones soviéticas y masacrar a todo un ejército para rescatar a un coronel («Rambo III»). En otros arcades bélicos como «Green beret», «Operation wolf» y «Operation thunderbolt» nuestros valerosos comandos vivirán las más fantásticas aventuras para liberar a los rehenes en poder de las fuerzas enemigas.

Ahora vamos a contaros una historia que probablemente no os sonará: la novia del bueno de la película es raptada por una pandilla de peligrosos maleantes, pero el chico no duda en enfrentarse en solitario a todos ellos para rescatar a su bella. ¿Cuántos juegos han abusado de esta historia para dar forma a arcades basados puramente en la destreza y la violencia? Decenas de ellos, de los que destacamos por su calidad la saga de los «Renegade», seguida bastante de lejos por juegos que van de la absoluta mediocridad de «Kung-fu master» a la adicción de «Wonder boy», «Vigilante» y un largo etcétera.

Por otro lado los moldes técnicos clásicos en este tipo de juegos, en particular el scroll horizontal combinado con la masiva afluencia de enemigos, son trasladados a juegos como «Robocop», «After the war», «Wild streets», «Dragon ninja» y «Double dragon» con unos simples retoques en el argumento.

Mata, destruye, elimina

Nadie pone en duda que la violencia y la destrucción son los elementos básicos de la mayoría de los arcades de acción. Desde los viejos juegos de matar marcianos a la sofisticación de los actuales programas de lucha ha llovido mucho, pero hemos de reconocer que se ha producido simplemente un cambio en las formas respetándose el fondo, que no es otro que facilitar al jugador un mecanismo de escape donde desahogar su violencia contenida.

Consideraciones filosóficas aparte, debemos señalar que los argumentos de este tipo de programas suelen dejar mucho que desear, reduciéndose casi siempre a variaciones sobre el tan repetido tema de salvar la tierra de alguna amenaza del espacio exterior. De un tiempo a esta parte han proliferado los masacradores de scroll vertical, algunos de los cuales nos ponen al mando de un avión de combate («1942», «1943», «Flying ▶



Sierra que te sierra

Sierra-on-line parece dispuesta a convertirse de la noche a la mañana en uno de los grandes nombres dentro del panorama del software. Como prueba de ello baste decir que la compañía está trabajando simultáneamente en la producción de casi diez títulos que verán la luz próximamente.

Algunos de ellos fueron presentados a la prensa especializada por su director, Kirk Green, dentro de un acto que tuvo escenario tierras británicas y que se convirtió en una fabulosa demostración de lo que al mundo del video-juego puede aportar la utilización de las paletas VGA o del sistema de almacenamiento en CD-ROM.

Los nombres de los juegos presentados, «Keeping Up with Jones», «King's Quest V», «Space Quest IV», «Firehawk: Thexder 2», «Oil's Well», «Red Baron», «Rise of the Dragon», «Heart of China» y «Stellar 7», nos dicen muy poco por el momento, pero estamos seguros que pronto nos darán mucho que hablar... y que jugar, por supuesto.

Firebird en la brecha



A menudo el mundo del software es poco agradecido con los responsables de su popularidad. Si nombres de la talla de Ultimate o Mikro-gen pasaron para siempre a la leyenda, otros hubo como Hewson, Firebird o Elite que a pesar de sobrevivir cruzaron o cruzan por épocas de auténticas «vacas flacas».

Afortunadamente por lo menos en el caso de Firebird la salvación ha venido de la mano de otra compañía más boyante, Microprose, y gracias a ello han llegado a nuestras pantalla nuevas confirmaciones de su talento: «Rick Dangerous», «Mr.Heli» o el reciente «P-47».

El próximo capítulo en esta pequeña historia con final feliz se llama «Fire & Brimstone», y se trata de una fastuosa video-aventura con multitud de pantallas repletas de peligros en la que el trabajo gráfico de sus creadores merece indiscutiblemente la calificación de sobresaliente.

Lamentablemente sólo los usuarios de Atari St y Amiga podrán disfrutar del programa, que próximamente verá la luz en nuestro país.

Un mundo fantástico

«Aprentice» es el nombre de un programa que la compañía alemana Rainbow Arts está a punto de poner en nuestras manos. Como su propio nombre indica tendremos que dirigir a un aprendiz de mago a través de seis mundos diferentes con 34 niveles. Sólo hay 16 fases accesibles directamente, las otras 18 sólo podremos verlas si encontramos las entradas ocultas por el mapeado. Nuestro objetivo principal es sobrevivir a todos los peligros y encontrar a Fumo, el dragón del Mal. Un programa que en Amiga ha sido programado en modo 32 colores. Aparte de en este ordenador «Aprentice» estará a la venta en Atari, C64, Amstrad y Spectrum. Desempolva tu varita mágica porque vas a necesitarla, forastero.

Vuelve Arnold

Parece que tanto Ocean como el musculoso Schwarzenegger debieron quedar contentos con el rendimiento obtenido por «Red Heat», el juego que el año pasado la compañía inglesa realizara inspirándose en la película en la que el macizo Arnold compartía protagonismo con Joe Belusi, porque antes siquiera de que se haya producido el estreno mundial de «Total recall» (que será titulada en España «Desafío Total»), su nueva película, Ocean se ha apresurado a hacerse con los derechos para trasladar el film a las pantallas de nuestros ordenadores. Por el momento no podemos deciros por dónde irán los tiros ni en el juego ni en la película, pero de lo que estamos seguros es de que los habrá y muchos...



shark», la segunda fase de «The vindicator», «Typhoon») mientras que la mayoría trasladan la acción a escenarios espaciales y nos permiten pilotar sofisticadas naves futuristas («Light force», «Bedlam», «Xenon», «Dominator»). Si cambiamos el scroll vertical de estos juegos por uno horizontal reconoceremos juegos como «Némesis» o «R-Type», en los cuales existe además la posibilidad de conseguir mejoras en nuestra nave recogiendo los objetos abandonados por los enemigos destruidos.

Si ahora volvemos a los arcades de scroll vertical y cambiamos la nave espacial por un valeroso guerrillero, armado hasta los dientes, que se enfrenta en solitario a todo un ejército, nos vendrá casi inmediatamente al recuerdo el mítico «Commando», programa que tuvo dignos sucesores en juegos como «Who dares wins II», «Ikari warriors» o más recientemente «Dogs of war», juegos en los que se pone constantemente de manifiesto aquello de «dispara primero y pregunta después».

Cuando los enemigos se hacen más humanos y los gráficos imprecisos y diminutos crecen de tamaño para ganar en detalle y definición, nacen los arcades de lucha para demostrar que el jugador requiere cada vez emociones más fuertes y enfrentarse con enemigos de carne y hueso. A partir de juegos tan excelentes como «The way of the exploding fist», «Sai combat» o «The way of the tiger» fueron apareciendo nuevos títulos que además de no aportar nada nuevo, acentuaban el componente arcade, en detrimento de la variedad de golpes y el realismo de los combates («Street fighter», «The human killing machine»).

Los juegos de coches, en los que se sacrificaba totalmente el componente de simulador en beneficio del carácter arcade, tuvieron sus representantes primero en «Out run» y luego en programas como «Overlander» y «Road blasters» en los cuales se permite incluso atacar a los coches enemigos.

Clásicos que hicieron escuela

Son ya bastantes los programas que han tenido como protagonista a nuestro viejo amigo Pac, el popular comecocos de las máquinas recreativas que entró disimuladamente en nuestros ordenadores aprovechando el vacío legal que existía en esos momentos sobre las licencias. «Ms Pacman», «Pacland», «Pacmania», «Mad mix game» y su reciente segunda parte, son algunos de los títulos que han llevado a la fama a Pacman y su inseparable cohorte de fantasmas.

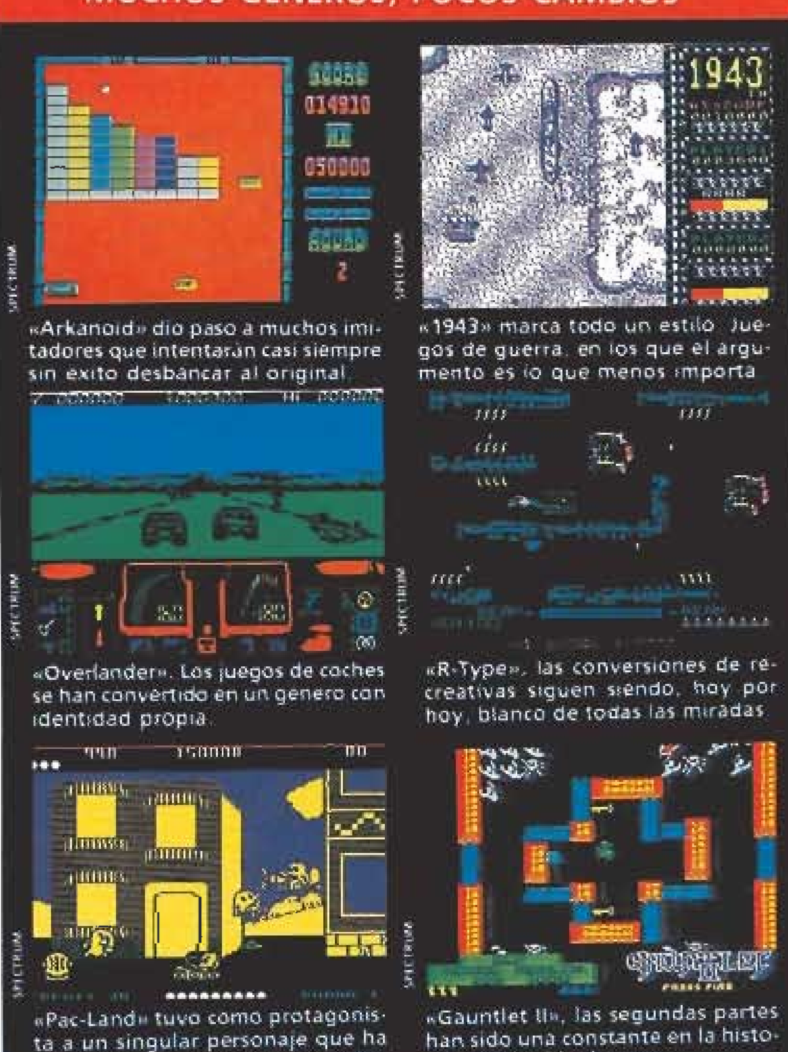
Todos sabemos que «Arkanoid», además de convertirse por méritos propios en uno de los programas más adictivos de la historia, ha sido también uno de los más descaradamente copiados, pues las variaciones sobre el tema original de machacar ladrillos han sido prácticamente infinitas. En dos o tres dimensiones, aumentando o disminuyendo los superpoderes disponibles, juegos como «Batty», «Ball breaker», «Krakout», «Arkanoid II» y «Traz» han exprimido hasta el hastío la fiebre de los ladrillos.

Un fenómeno muy similar ha sido el de «Gauntlet», pionero que dejó tras de sí una impresionante estela de imitadores que reprodujeron con mayor o menor fidelidad las características básicas del original: laberintos, generadores de monstruos, llaves y pócimas. Programas como «Dandy», «Druid», «Duet» e «Into de eagles nest» perpetuaron la especie hasta lograr que ese tipo de juegos dejaran de interesar al público, cansado de que le vendieran el mismo juego con diferente portada.

En un estilo completamente opuesto hemos de reconocer que el viejo «Decathlon» fue en su momento capaz de crear todo un nuevo género, el de las olimpiadas atléticas, que fue seguido con bastante fidelidad por juegos como «Hypersports» o «Supersports», para derivar más adelante en programas capaces de recoger las pruebas deportivas más sorprendentes e inverosímiles («Summer games», «Winter games», «California games»).

Pedro J. Rodríguez

MUCHOS GÉNEROS, POCOS CAMBIOS



«Arkanoid» dio paso a muchos imitadores que intentarán casi siempre sin éxito desbancar al original.

«1943» marca todo un estilo. Juegos de guerra, en los que el argumento es lo que menos importa.

«Overlander». Los juegos de coches se han convertido en un género con identidad propia.

«R-Type». las conversiones de recreativas siguen siendo, hoy por hoy, blanco de todas las miradas.

«Pac-Land» tuvo como protagonista a un singular personaje que ha llegado varias veces a la pantalla.

«Gauntlet II», las segundas partes han sido una constante en la historia de los videojuegos.

LORNA

LORNA quizá sea el primer intento del software español, —mucho antes de que aparecieran en escena los Batman, Spiderman, Indiana y demás héroes que pueblan el panorama lúdico-infomático—, de incorporar en sus filas un personaje popular con el que hacer un juego de ordenador.

- ***TOPO***
- ***En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, ST, AMIGA y PC***

Sin embargo, por unas razones o por otras, LORNA siempre fue un proyecto difícil de resolver, sobre todo si tenemos en cuenta que la popular y sofisticada heroína de Alfonso Azpiri se había planteado para desarrollar un juego de 8 bits con mentalidad de 8 bits y en aquellos tiempos tratar de llevar una compleja aventura a una de estas máquinas suponía un reto inalcanzable.

Pero los tiempos cambiaron y para aquel viejo proyecto se presentaba una nueva oportunidad. Y así, a principios de 1989 los caminos de LORNA y TOPO iban a coincidir.

En aquella época, una mañana, Alfonso vino a verme con el guión del viejo proyecto de LORNA bajo el brazo. Había decidido desempolvarlo para ver si a alguien le interesaba todavía afrontar la realización de la tan traída y llevada aventura.

En TOPO en aquella época estábamos realizando otro ambicioso proyecto: «Viaje al centro de la Tierra», en el cual habíamos puesto todas nuestras esperanzas y no era conveniente en esos momentos distraer nuestra atención con nuevos juegos. Pero el reto estaba allí, sobre la mesa, y era una oportunidad que no podíamos despreciar.

Los primeros pasos

Leímos el guión, revisamos una y mil veces la idea y siempre nos encontrábamos con el mismo problema: el juego estaba concebido sólo para máquinas de 8 bits y la idea, que en otro tiempo hubiera sido original, a los ojos de los usuarios actuales corría el riesgo de parecer anticuada.

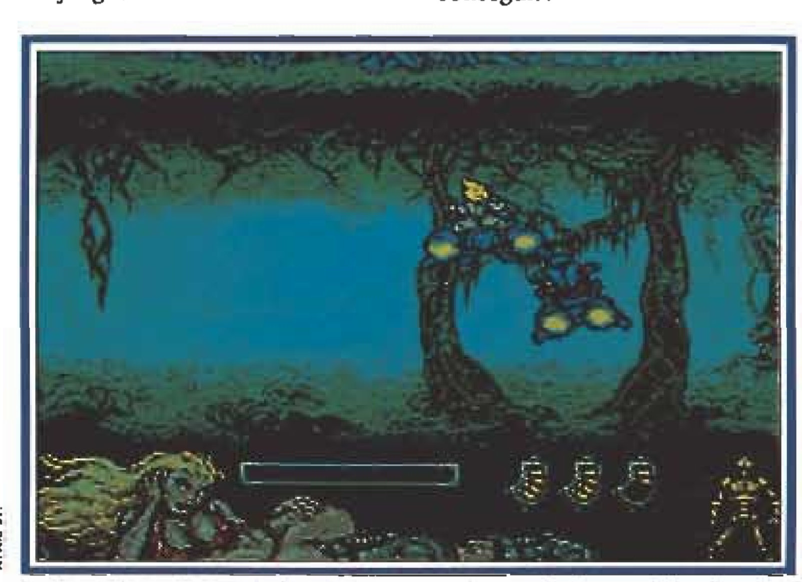
Por eso y después de muchas deliberaciones, decidimos finalmente afrontar el reto pero a nuestro modo, con un guión nuevo, con nueva mentalidad, con un diseño de situaciones y personajes mucho más acorde con las tendencias que se llevaban en ese momento («Shadow of the Beast» estaba por aquel entonces causando estragos) y al estilo TOPO, un estilo que habíamos creado ya con «Viaje al centro de la Tierra», un proyecto que nos había dado además la experiencia suficiente para trabajar en 16 bits. Haríamos un juego con mentalidad de 16 bits que no defraudara nunca a los usuarios de 8 bits.

Y comenzó el desarrollo del programa. Al principio el juego iba a tener tres fases distintas, de las cuales la segunda queríamos que fuera la columna vertebral del juego.

La fase de las motos

Esta fase había sido siempre una de las grandes obsesiones de Alfonso Azpiri. Ya desde el primer proyecto él siempre había querido que LORNA pilotara una especie de moto galáctica al estilo de la escena de las motos en la película «El Retorno del Jedi», algo que hasta enconces parecía imposible.

La idea era compleja y el desarrollo llevaría su tiempo. Había que situar a LORNA en la moto esquivando una serie de árboles que formaban un frondoso bosque. Y estos además deberían de ir cambiando el tamaño según avanzábamos hacia ellos con el fin de darnos la sensación de perspectiva que buscábamos. Algún juego antiguo de otra época lo había intentado ya, con resultados más o menos aceptables, pero muy distantes de lo que nosotros pretendíamos conseguir.



La fase de las motos está plagada de sorprendentes efectos, combinando adicción y espectacularidad.

Finalmente pensamos que lo mejor no era que los árboles modificaran su tamaño mediante programación, sino que lo ideal sería crear distintas animaciones para cada árbol que una vez colocadas en la pantalla del ordenador secuencialmente dieran una sensación hiperrealista de perspectiva.

De este modo se emplearon diez animaciones para cada árbol, más de setenta animaciones para conseguir un efecto realmente espectacular.

A pesar de ello, todavía no habíamos terminado porque, en un alarde de virtuosismo informático, decidimos incluir en la parte superior de la pantalla un Castillo que iba a actuar, en cierta forma, como una especie de indicador del espacio recorrido en el juego.

Sin embargo, la mayor dificultad que encontramos en esta fase estuvo en otra de las zonas de la pantalla del juego. Esta estaba dividida en cinco zonas claramente diferenciadas: abajo el marcador, sobre éste una zona de arbustos que se mueven a distinta velocidad, la pantalla central donde se desarrolla el juego, y entre ésta y el Castillo la zona más conflictiva de todas, formada por las copas de los árboles que tenían que moverse a su vez a distinta velocidad y de distinto modo que el resto de las zonas del juego.

Finalmente y tras numerosas pruebas logramos el efecto deseado. Lo habíamos conseguido, ya teníamos la segunda fase. Ahora había que trabajar en la primera y en la tercera, que teóricamente serían más simples de realizar que la segunda. Pero como en TOPO tenemos la costumbre de complicarlo todo finalmente decidimos convertir las tres fases en cinco, pasando así la segunda de ser el centro del juego a convertirse en una fase más, con la misma importancia de las otras y que serviría además de enlace entre la primera, la tercera y la quinta.

El diseño de los personajes



Alfonso se encargó de desarrollar los personajes de la primera y la tercera y los resultados nos sorprendieron gratamente a todos. El reto estaba esta vez en llevarlos a la pantalla del ordenador con la máxima fidelidad.

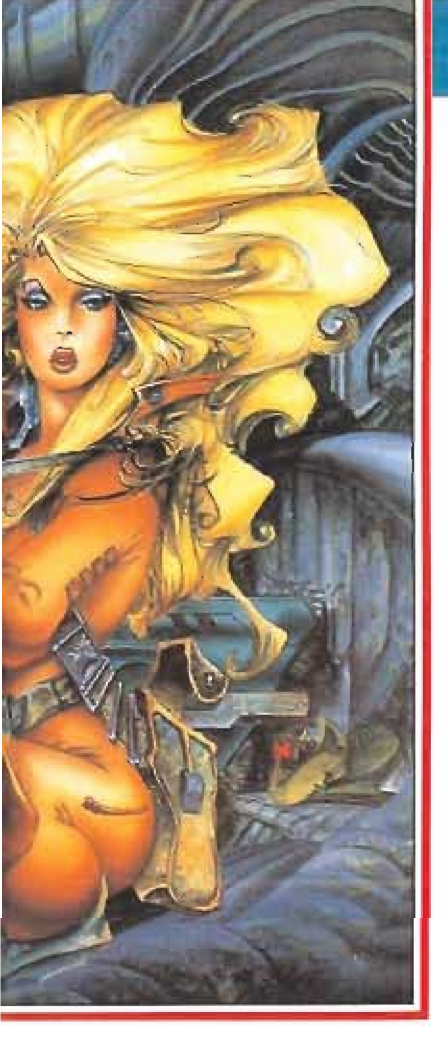
Y la tarea no era nada fácil porque los personajes de Azpiri, que eran todo un derroche de imaginación, iban a ser muy difíciles de pasar a la pantalla del ordenador.

Lo intentamos con el scanner y al final, con mucha paciencia y tras muchas horas de dedicación, decidimos abandonar esta técnica y volver al sistema manual tradicional que a la postre iba a ser el que nos permitiría conservar fielmente el espíritu que el creador del personaje quería dar al juego.

Al afrontar la primera fase, uno de los aspectos que más nos preocupaba era conseguir que los personajes aparecieran de un modo espectacular con el fin de tratar de crear un clima de misterio en el jugador que nunca sabría por dónde le aparecería el próximo peligro.

Otro de los puntos importantes del juego fue su protagonista, había que crear una LORNA capaz de luchar contra un sinfín

La asignatura pendiente del soft





La cantidad de enemigos y su increíble calidad gráfica le confieren un carácter misterioso.

Lorna responderá al ataque enemigo con ocho movimentos diferentes.



Topo retomó el proyecto y cambió de planteamiento partiendo de los ordenadores de 16 bits.

de enemigos y que además conservara todo el encanto femenino del personaje.

Uno de los personajes más curiosos del juego es «Amoroso», una criatura entre simpática y horripilante, locamente enamorada de LORNA y cuya única obsesión es tenerla entre sus brazos, entorpeciendo de este modo las acciones de nuestra peculiar heroína.

Pero además de «Amoroso» encontraremos otras criaturas: monstruos que surgen de los pantanos, que descienden de los árboles, pequeñas y horribles criaturas armadas, guerreros galácticos y un ser aparentemente gigantesco que esconde una sorpresa en su interior.

El castillo

Ya sólo nos quedaba la última fase que al final acabaría siendo la más compleja de todas. El decorado esta vez sería un siniestro Castillo lleno de mazmorras, trampas, espíritus errantes y horribles criaturas acostumbradas a vivir en una tétrica penumbra.

La ambientación en esta ocasión se cuidó mucho para lograr un ambiente subterráneo propicio a las acciones que el personaje tendría que desarrollar en esta fase.

Del mismo modo cambiamos la filosofía del juego convirtiendo, lo que hasta entonces había venido siendo siempre una estructura lineal, en una estructura laberíntica.

De este modo uníamos a la emoción de la lucha y a la espectacularidad de los personajes un nuevo elemento que haría que el jugador tuviera que poner en práctica su sentido de la orientación.

Necesitábamos un medio de comunicación entre los distintos niveles y por eso tuvimos que crear un aparatoso teletransportador que fuera capaz de desintegrar al personaje e integrarle nuevamente en el punto de destino y tras varias horas conseguimos un efecto bastante original.

Una sorpresa final

El juego estaba prácticamente desarrollado, habíamos conseguido conservar el espíritu inicial del dibujante, aportando nuevos elementos, pero quedaba algo, necesitábamos un monstruo espectacular capaz de sorprender al jugador con una aparición entre teatral y misteriosa que consiguiera ponerle los pelos de punta.

Teníamos el personaje sobre el papel y ahora se trataba de ocultarlo en la pantalla de modo que no fuera visible a los ojos del jugador. Estamos seguros de que muy pronto todos podréis comprobar que lo conseguimos.

Habíamos aceptado el reto, el juego por fin comenzaba a tomar vida y los bocetos inertes abandonaban el papel para dar forma a un sinfín de escenas que iban a hacer que LORNA, ese personaje pionero del software español, por fin fuera una realidad y además uno de los grandes proyectos de TOPO en esta nueva etapa que empezaba con «Viaje al centro de la Tierra» y que seguía ahora con este nuevo juego millonario de bytes, con el que esperamos colmar los deseos de nuestros incondicionales seguidores. ■

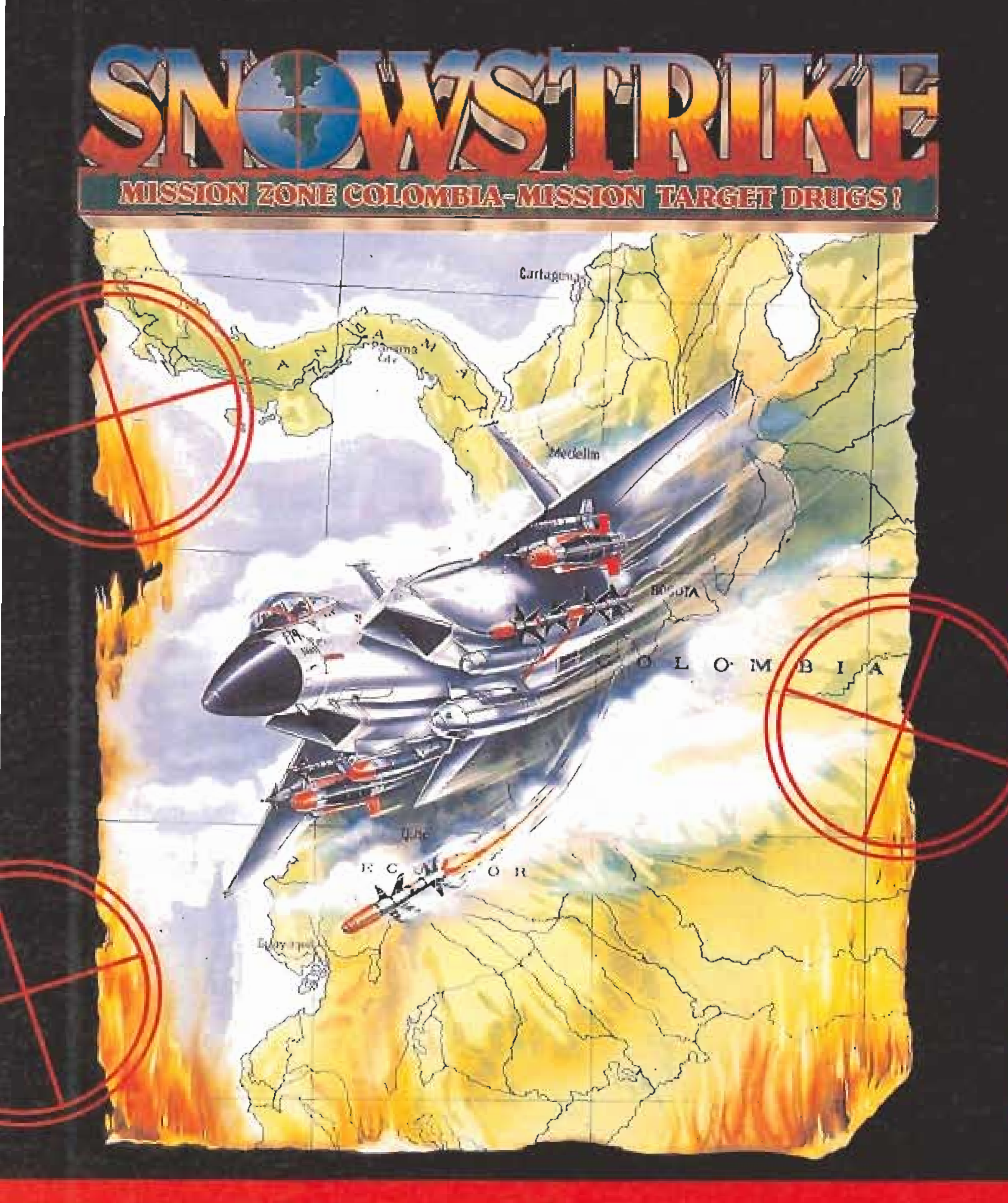
Gabriel Nieto
Director de Topo



En las fases primera, tercera y quinta, Lorna cuenta con 27 secuencias de animación para cada dirección.

ware español

¡¡U.S.GOLD











Congreso de U.S. en sesión urgente. La moción para declarar la guerra a los narcotraficantes colombianos no ha sido aprobada por escasa mayoría. Un comando aéreo especial del ejército americano partirá hacia el Golfo de Panamá en los próximos días.

Los "barones de la droga" están preparados para enviar el mayor alijo de la historia de la mortal cocaína o "nieve". Amanece. El escuadrón F14 despega hacia la costa colombiana. Las conversaciones han terminado. Tú dirigirás el primer ataque en solitario.

Disponible en SP, SP+3, AMSTRAD CASSETTE, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, ATARI ST y AMIGA.









PRÓXIMO ESTRENO

Antivicio en el 2003

NARCO POLICE



■ DINAMIC

■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, AMIGA, ATARI ST, PC

«Dinamic» entra de lleno en el mundo de los 16 bits con un programa concebido en otra línea distinta al puro arcade al que la compañía nos tiene acostumbrados. «Narco Police» incluye también elementos propios de otro tipo de juegos más orientados a la estrategia que a la acción directa. Esto le convierte en un producto muy especial que no va a estar exento de agradables sorpresas para los aficionados a los buenos programas.

En el año 1998 se crea la «Policía del Narcotráfico», una organización internacional formada por los mejores miembros voluntarios de todas las unidades policiales del mundo. Tras un duro entrenamiento, estos hombres se transforman en perfectas máquinas de combate que se enfrentan a las poderosas mafias de traficantes de drogas que manejan en la sombra infinidad de gobiernos.

Cuando al cuartel general de la «Narco Police» llega la información de que en una isla están reunidos los principales enemigos de este cuerpo especial, se prepara un plan de ataque para intentar eliminar, de una vez por todas, a esta clase de indeseables. Tres escuadrones con los mejores hombres han sido seleccionados y enviados en helicóptero hacia su destino. Veinte policías contra un verdadero ejército de maleantes.

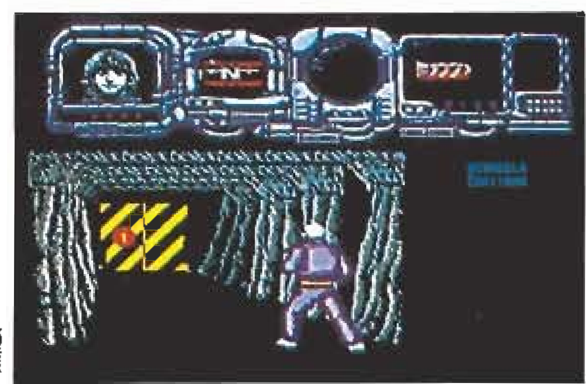
El juego comienza permitiéndonos equipar con el armamento más moderno a los tres escuadrones. Tras la selección de las armas habrá que elegir la zona de la isla por la que cada uno de los grupos antiterroristas van a entrar. Hay cinco zonas de desembarco que conducen a un profundo laberinto de túneles infestados de enemigos. La entrada principal al cuartel de los traficantes cambia cada vez que cargamos el juego, así que nunca sabremos si hemos acertado con el camino justo.

En el interior de los túneles vemos al especialista que dirige al grupo desde detrás, mientras que el resto de los miembros están colocados en la retaguardia y no tenemos una visión directa sobre ellos. De los cruces entre cavernas pueden surgir los enemigos que nos disparan sin dudarlo y lo que tenemos que hacer es responder a su fuego en cuanto aparezcan. En la parte derecha de la pantalla se sitúa una ventana dirigida a mensajes. Desde el teclado daremos las órdenes adecuadas para cambiar de escuadrón o elegir el armamento con el que derribar las puertas que protegen la fortaleza de los traficantes. Una vez superada esta fase nos adentraremos en la base que deberemos destruir. Tras conseguirlo huiremos hasta la superficie para que nos recoja un helicóptero.

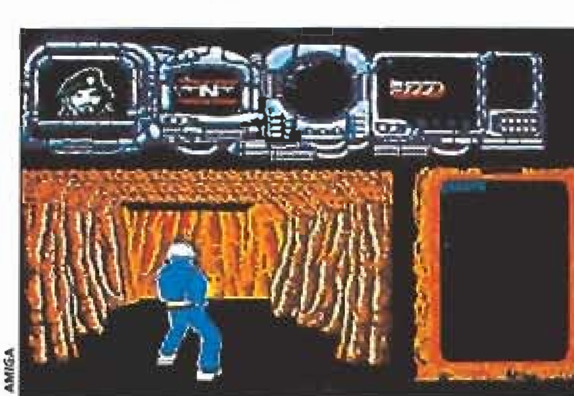
El aspecto gráfico de «Narco Police», como podéis ver en las fotos, es estupendo. Aunque a la pre-versión que hemos visto le faltan muchos detalles el programa parece ser una de las mejores creaciones que Dinamic ha realizado. Los efectos sonoros en el Amiga han sido digitalizados a la perfección y cuando disparamos parece realmente que estamos apretando el gatillo de una ametralladora real. El juego va a ser cuidado al máximo e incluso la caja que albergará la versión definitiva está siendo diseñada con especial atención.

Resumiendo, «Dinamic» ha descubierto que el usuario español ha entrado en su mayoría de edad y que ya existe un mercado, pequeño aún pero en constante expansión, para un tipo de juegos algo distintos a los habituales arcades. Esperamos que la versión definitiva de «Narco Police» sea tan buena como lo es todo lo que hemos visto hasta ahora. El sello «Dinamic» es una garantía que nos hace esperar lo mejor. Enhorabuena. ■

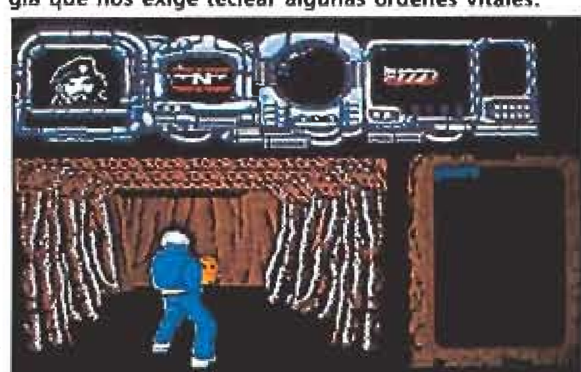
J.G.V.



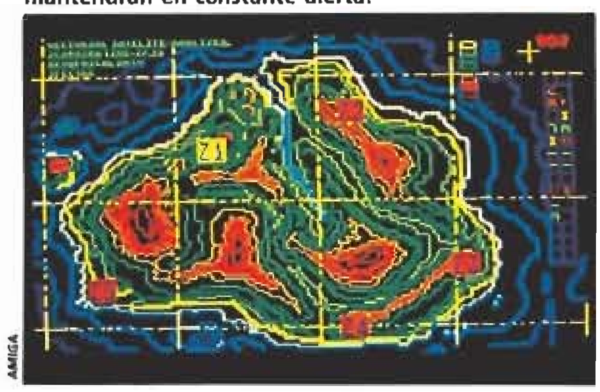
El juego combina la acción de los arcades con la estrategia que nos exige teclear algunas órdenes vitales.



El laberinto de túneles esconde mil y un peligros que nos mantendrán en constante alerta.



Los movimientos del protagonista están perfectamente conseguidos y algunas animaciones son espectaculares.



El desarrollo del juego será diferente en cada partida al cambiar de lugar la entrada al cuartel de los traficantes.

...Allá, en lo profundo del espacio, una sonda de detección ha perdido el control...

Por su gran poder de destrucción es conocida como LA OSCURA AMENAZA.

TU MISION:
Encontrar a tus comandos de apoyo, llegar al nucleo mismo de La Maldad y destruirla.

TUS ARMAS:
Un sofisticado vehículo espacial de exploración y combate desde el que diriges la aventura.
La opción MODO COMBATE de localización y destrucción del enemigo, que se intercala en la aventura y en la que tus reacciones en tiempo real son vitales.
Un revolucionario SISTEMA DE CONTROL POR MENUS, con el que ya no tienes que teclear tus mensajes, sólo seleccionar opciones.

LA AVENTURA ESPACIAL

DE INTERES PARA AVENTUREROS
NOVEDAD





AD
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID. TEL: (91) 542 72 87
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES
(91) 673 90 13
VENTAS POR CORREO
(91) 450 89 64

U.S.GOLD
Novedades de ORO

La mayoría de los equipos de programación filiales de «U.S. GOLD», una de las compañías más potentes del Reino Unido, están dando ya los últimos retoques a lo que serán sus lanzamientos para el próximo otoño. Hace poco estuvo en nuestra redacción Roger Swindells, director de marketing de la compañía, y en una amena e informal charla nos enseñó los nuevos títulos, que dentro de muy poco serán comercializados en nuestro país.



Roger Swindells, director de marketing para Europa de U.S. Gold, aprovechó una reciente visita a España para pasarse por nuestra redacción y mostrarnos algunos de los lanzamientos más importantes de la compañía para los próximos meses.

Si eres un buen aficionado a las novelas de misterio, ya sabes: Agatha Christie, Rex Stout, Sir Arthur Conan-Doyle y otros muchos, y si además tienes un Amiga, un Atari o un Pc estás de suerte. «Murder!», que en castellano quiere decir asesinato, es un programa que te va a permitir intentar resolver los más emocionantes casos criminales del mundo. En la pantalla del ordenador podremos ver una imagen de lo que estamos haciendo, todo desde una perspectiva isométrica, al estilo del «Knight Lore». En la casa donde se ha cometido el crimen hay diferentes personajes a los que deberemos interrogar y objetos que nos darán pistas. Lo mejor de todo es que el caso que se nos presenta sólo será uno entre los tres millones y medio que el ordenador guarda en su memoria. De esta forma, cada vez que juguemos, nuestra misión será diferente. El tiempo límite para que resuelvas cada crimen es de dos horas en tiempo real.

«Murder!» es una producción muy cuidada, dedicada a la gente que está harta de arcades y quiere pasar un rato entretenido frente a su ordenador. Otro punto a añadir a favor de este estupendo programa es que en nuestro país será comercializada una edición en castellano del mismo, por lo que tanto los textos en pantalla como los manuales serán mucho más asequibles al público español.

«Atomix» es un juego en la línea del ya super-famoso «E-Motion». Esta vez tenemos que formar las moléculas de determinados compuestos que el ordenador nos presenta en pantalla. No os asustéis, no hay más que limitarse a copiar su forma, no hace falta ser licenciado en química. Claro que no todo es tan fácil. Los distintos átomos que forman ese compuesto están repartidos en una especie de laberinto y, para complicar aún más las cosas, sólo pueden desplazarse en determinadas direcciones. Nuestra misión es organizar el movimiento de los mismos, en un límite de tiempo, de forma tal que consigamos formar la molécula perdida. Un programa con un objetivo simple y que es tremendamente adictivo. «Atomix» podremos tenerlo dentro de muy poco en todos los formatos de 8 y 16 bits.

«El oro de los Aztecas», es un nuevo arcade que llega a nuestras pantallas de la mano de Kinetica. «El oro de los Aztecas» es una compleja videoaventura con muchos ingredientes de arcade en la que el protagonista debe alcanzar el templo secreto donde los aztecas guardaron sus tesoros cuando se dieron cuenta de que su civilización iba a desaparecer. El personaje principal ha sido realizado con una perfección asombrosa, y como detalle os diremos que sus movimientos están constituidos por más de 1500 frames de animación. Preparaos para sortear los mil y un peligros de la jungla en esta emocionante aventura en vuestros Amiga, Atari y Pc.

San Francisco, año 2033. Tex Murphy, detective privado está investigando las misteriosas muertes de una serie de miembros de la comunidad científica de la ciudad. «Mean streets» es el nombre del programa que nos va a permitir tomar la personalidad de Murphy, introduciéndonos en los bajos fondos de la populosa ciudad. El juego está dividido en varias fases, unas de arcade, otras de aventura, incluso una de simulación mientras recorremos con nuestro automóvil las calles de la urbe. Con toda esta variedad la diversión está asegurada. Un detalle curioso es que algunos personajes que aparecen en el programa pueden conversar con nosotros gracias a una nueva técnica empleada que permite sincronizar la voz digitalizada con el movimiento de su boca. Sólo podrán correr esta aventura los que tengan Atari, Amiga o Pc.

Cada país del mundo tiene una serie de actividades pseudo-deportivas que sólo se practican en su territorio. Australia no iba a ser menos que otras naciones y, aprovechando sus enormes desiertos y playas, han desarrollado una curiosa forma de divertirse. «Australian Games» es el nombre de los peculiares y particulares juegos olímpicos que se desarrollan en las antípodas. Un programa con seis fases repletas de acción y gráficos, realizados en un estilo muy próximo al dibujo animado, repletos de humor y diversión. Esta vez están de suerte los usuarios de ocho bits porque este juego estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore 64.

U.S. Gold tampoco ha olvidado a los que os gustan los simuladores de vuelo y también saldrá en Septiembre «Snow Strike», un juego programado por Epyx publicado hace algunos meses en Estados Unidos. Diez misiones diferentes con un único objetivo, alcanzar una plantación de droga en Sudamérica defendida por los más peligrosos capos mafiosos del narcotráfico. Pilotamos un F-14, uno de los aviones más completos que existen, y tendremos que enfrentarnos en el camino con los jets enemigos además de evitar las defensas terrenas de estos modernos delincuentes. «Snow Strike» será editado en todos los formatos de 8 y 16 bits.

«Future Wars» y «Operation Stealth» son dos videoaventuras muy en la línea de los juegos de Lucasfilm, programadas por Delphine Software, una acreditada compañía francesa que llegará a nuestro país a través de U.S.Gold. Controlados a base de menús en los que se nos presentan las diferentes opciones de comportamiento de nuestros personajes y con un extraordinario tratamiento gráfico, estamos seguros que estos dos juegos harán las delicias de todos los amantes de la aventura. Muy pronto en todos los formatos de 16 bits y como viene siendo, por fin, habitual editados también en castellano.

Y, por último, los que tengáis una consola Sega de ocho bits váis a poder disfrutar dentro de poco tiempo de los nuevos cartuchos que U.S. Gold va a sacar a la venta con conversiones de programas clásicos en el ordenador.

Así, juegos tan divertidos como «Paperboy», «Gauntlet», «Indiana Jones and the Last Crusade, the Action Game» o «Impossible Mission» han sido trasladados a formato Sega y seguirán haciendo las delicias de todos los que tengan esta consola.

Como podéis ver, nos espera una vuelta de verano repleta de estupendos programas que nos van a ayudar a superar el trauma del final de las vacaciones. Mientras tanto, disfruta todo lo que puedas porque aún queda mucho tiempo, eso sí, cuidado con el sol que sabemos que muchos venís "quemados" y no es para tanto. ■

J.G.V.



AMIGA

Murder!

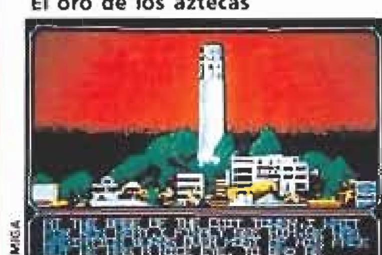
AMIGA

Atomix



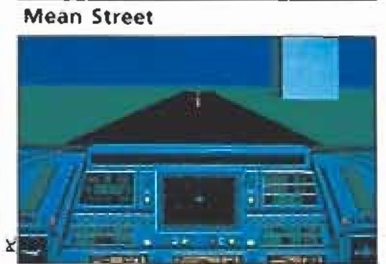
ATARI ST

El oro de los aztecas



AMIGA

Mean Street



Snow Strike



SEGA

Paperboy


EL REGRESO
FUE SOLO
EL PRINCIPIO
... EL VIDEOJUEGO
REGRESO AL FUTURO PARTE II
TM
Spectrum, Amstrad,
Amstrad disco, Commodore,
Atari, Amiga,
PC's 5 ¼ - 3 ½
... Y LA PELICULA
YA EN VIDEO
BACK TO THE FUTURE II
MCM SOFTWARE
Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 457 50 58
© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin
IMAGE WORKS



Fidelidad al original

P47

■ FIREBIRD ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC

Solventados los problemas que hicieron que Firebird permaneciera durante algún tiempo sin distribuidora en nuestro país, la compañía inglesa vuelve a la carga con un arcade frenético procedente del mundo de las recreativas, «P-47», un auténtico destroza joysticks.

Después de que hayan desfilado por nuestras pantallas títulos como «Rick Dangerous» o «Mr.Heli», parece bastante claro que Firebird ha marcado una nueva línea en su producción destinada a obsequiarnos con juegos de los que siempre han calado hondo en los usuarios: arcades de sencillo desarrollo tan adictivos como sea posible, y con la mayor calidad técnica y espectacularidad que la máquina para la que han sido programados permita.

«P-47», su nueva creación, es un magnífico ejemplo de este particular, y por encima de cualquier otro concepto que se pueda destacar del juego, sin duda, lo que más sorprende es su enorme grado de fidelidad respecto a la máquina original de Jaleco, que como tal vez recordéis desfiló hace ya algunos meses por nuestra sección Arcade Machine, donde ya cosechó algún que otro elogio.

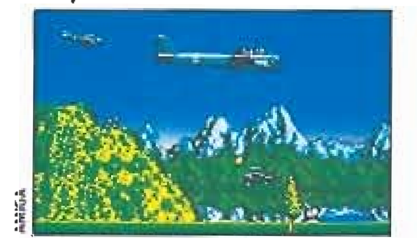
Abrocharse los cinturones

Antes de despegar en esta peligrosa misión vamos a tratar de explicaros detalladamente los principales pormenores acerca del juego. «P-47» es un arcade de «scroll» vertical de izquierda a derecha que, por tomar alguna referencia, recuerda al también sensacional «Silkworm». Nuestro cometido consiste simplemente en atravesar una serie de fases (ocho en concreto) pobladas por incontables vehículos terrestres, aéreos y marítimos del ejército enemigo.

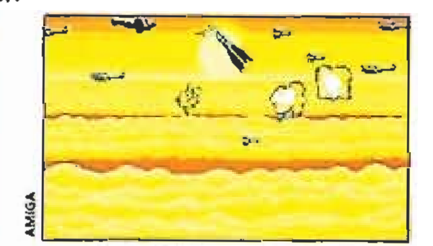
Ello no resulta nada fácil pues disponemos de la casi ridícula cifra de tres vidas para conseguirlo, y por si fuera poco nuestro avión será derribado por cualquier impacto del fuego enemigo o colisión contra otro aparato. Si tenemos en cuenta que, prácticamente desde el primer nivel, la pantalla se convierte en un auténtico «circo» con disparos, aviones, tanques y demás pululando por doquier, seguramente os podréis ir haciendo una idea del calvario que nos espera.



Todo lo que debemos hacer es disparar ininterrumpidamente contra todo lo que se mueva a nuestro alrededor.



Algunos enemigos liberan al ser destruidos letras que incorporarán ventajas a nuestra nave.



Era inevitable encontrarse en este clásico arcade los enemigos de final de fase.

¡Despegaaaamos!

Una vez comenzada la partida, en la que pueden tomar parte uno o dos jugadores manejando sendos joysticks o combinando su uso con el del teclado (totalmente redefinible, cosa que desgraciadamente no suele ser frecuente en los juegos creados para las máquinas de 16 bits), descubriremos que todo lo que debemos hacer es disparar ininterrumpidamente contra todo lo que se mueva a nuestro alrededor, mientras que empleamos a la vez todos nuestros sentidos en evitar ser alcanzados por algún enemigo o por sus disparos (deberemos cuidar de no chocar tampoco contra los decorados pues esto también nos costaría una vida).

A medida que nos enfrentemos contra nuestros enemigos descubriremos que algunos de ellos, en concreto los helicópteros, liberan al ser destruidos una píldora marcada con una letra. Si las recogemos pasaremos a beneficiarnos de la posibilidad de lanzar bombas si se trata de una B, incrementar nuestra velocidad si es una S, obtener diferentes tipos de misiles con la E y la M o pasar a incorporar un disparo direccionable con la T. Por último también en contadas ocasiones lo que aparecerá será una valiosísima vida extra que aumentará notablemente nuestro periodo de supervivencia dentro de la partida en juego.

Falta sólo por decir que hay otro elemento clásico que no falta a esta cita dentro de este arcade con sabor añejo: los imprescindibles enemigos de fase final, de diferentes tipos y comportamientos pero con características en común, ya sabéis, disparar a raudales y soportar una cifra muy considerable de impactos de nuestras balas antes de explotar en mil pedazos.

Misión cumplida

El mejor piropo que se le puede dedicar a una conversión es, sin duda, que resulta tan parecida al original que resulta difícil distinguirlas, y éste es precisamente el caso de esta versión Amiga de «P-47». Buenos gráficos, sonido correcto, rápidos movimientos, suave «scroll», adicción por las nubes (nunca mejor dicho) son algunas de las virtudes que el juego reune y que sumadas a un hecho tan importante como que el nivel de dificultad se halla muy ajustado, tanto como para que el juego resulte frenético pero no imposible (consiguiendo así «picarnos» pero no desesperarnos), hacen que «P-47» sea uno de esos arcades que aunque desde luego no vayan a pasar a la historia del software por su originalidad o por haber incorporado alguna técnica de programación revolucionaria, si merecen tener un puesto digno en nuestra «programoteca». ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Recoge las píldoras que liberan los helicópteros; sin su ayuda difícilmente conseguirás sobrevivir a la avalancha que se te viene encima en cada pantalla.***

■ ***Los enemigos de final de fase siguen recorridos fijos; estúdialos y trata de averiguar dónde colocarte para que no te toquen o en su defecto cómo moverte para esquivarlos.***

■ ***Si dejas el botón de disparo pulsado tu avión disparará de forma continuada, pero si tienes un dedo rápido descubrirás que martilleando a toda «pastilla» el botón de fuego tu capacidad de disparo aumentará.***

RECOMENDADOS

8 BITS

1. **REGRESO AL FUTURO II**
IMAGEWORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **VENDETTA**
SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **MIDNIGHT RESISTANCE**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **LA ESPADA SAGRADA**
TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **DAN DARE III**
VIRGIN MASTERTRONIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS**
DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **ANGEL NIETO POLE 500**
OPERA SPORT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **HAMMERFIST**
ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **BLOOD MONEY**
PSYGNOSIS *(Commodore)*
10. **MAD MIX 2**
TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

16 BITS

1. **REGRESO AL FUTURO II**
IMAGEWORKS *(Atari ST, Amiga, PC)*
2. **KICK OFF 2**
ANCO *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **MANIAC MANSION**
LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **STARBLADE**
SILMARILS *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **PROPHECY: THE VIKING CHILD**
ELECTRONIC ZOO *(Atari ST, Amiga)*
6. **TURRICAN**
RAINBOW ARTS *(Atari ST, Amiga)*
7. **P-47**
FIREBIRD *(Atari ST, Amiga, PC)*
8. **THEIR FINEST HOUR**
LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **TREASURE TRAP**
ELECTRONIC ZOO *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **IVANHOE**
OCEAN *(Atari ST, Amiga)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

Aventura en las estrellas

STARBLADE

■ *SILMARILS* ■ *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA* ■ *V. Comentada: PC*

Silmarils nos trae otra excitante videoaventura. Si en «Colorado» se habían superado a sí mismos, con «Starblade» se han metido de lleno en el mundo de compañías tan poderosas como Sierra on Line, creadora de «Larry» y «King's Quest», o Lucasfilm Games. Con este programa los fanáticos de este tipo de juegos están de suerte porque «Starblade» es una excepcional aventura.



La versión Amiga incorpora nuevos efectos sonoros y algunas secuencias extras que enriquecen el juego.

AMIGA

Igualita a la de Pc. Incluye un mejor sonido, cómo no, y algunas secuencias extras que aunque no mejoran el juego le dan un aspecto que nos hace entrever que Silmarils no se ha dedicado a duplicar las distintas versiones sino que se han ocupado específicamente de cada una de ellas. Un detalle de agradecer que demuestra el cuidado con el que este fantástico juego ha sido realizado. Otro sobresaliente para la versión Amiga.

Siglo XXX y muchos, el universo está dominado por un extraño ser llamado Madre Genolyna. Esta ejerce su despotismo desde un planeta cuyas coordenadas son desconocidas, guardadas como el más importante secreto de la galaxia. El Departamento de Investigación es una especie de policía secreta que, provisto de increíbles medios, mantiene la tiranía en todos los mundos situados bajo la esfera de influencia del gobierno. Sin embargo, el Frente de Lucha Científica, organización prohibida por el régimen, y su dirigente Julius Mad Brain han conseguido descubrir la localización del planeta donde la Madre está situada. En una cruenta batalla, el Departamento de Investigación consiguió matar al jefe de la oposición pero en el último momento éste arrojó en diversas naves autoguiadas una serie de tarjetas magnéticas en las que, en forma codificada, se encuentran perfectamente detalladas las coordenadas del planeta Cassandra, hogar de la Madre Genolyna.

Ahora valiosos datos para la rebelión se encuentran repartidos por la galaxia. Storm Walker, el mejor guerrero del Frente de Lucha Científica ha sido enviado en su nave Starblade para recuperar las tarjetas magnéticas y destruir Cassandra.

El Starblade y su tripulación

Ya habrás adivinado cuál es la personalidad que asumirás en este juego. Tendrás que dirigir a Storm Walker en su búsqueda a través de la galaxia. El programa está construido al estilo de una videoaventura convencional en la que vemos cómo nuestro protagonista se desplaza con total libertad por la pantalla. La aventura comienza en la sala de control de la nave espacial.

En el manual de instrucciones viene un plano detallado con las distintas estancias que componen el habitáculo del Starblade. Al cabo de un rato de juego te será fácil moverte desde cualquier sala hasta los almacenes o el cuarto de máquinas.

En varias habitaciones podrás encontrar elementos esenciales para tu misión, estos están guardados en armarios que se abren cuando te colocas frente a ellos. Granadas de mano, espadas láser, piezas de repuesto para las averías o trajes espaciales son un pequeño ejemplo de los objetos

CONSEJOS y TRUCOS

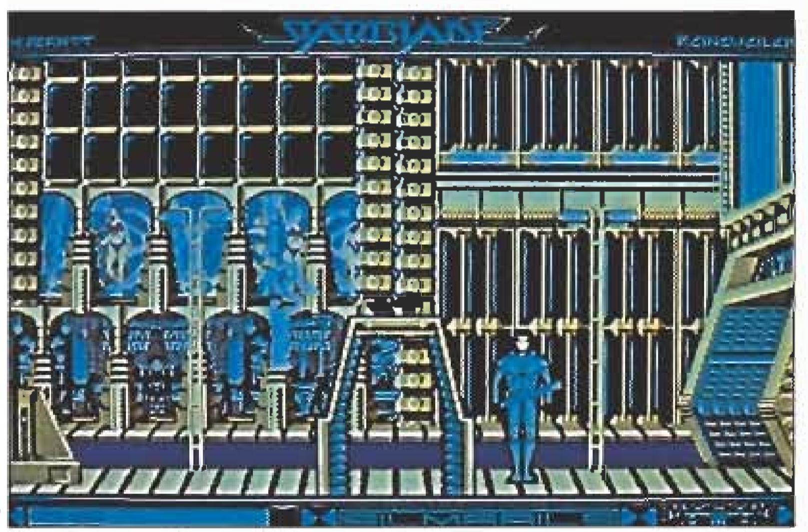
■ *Ten cerca lápiz y papel porque lo vas a necesitar para recordar los planetas que has recorrido y lo que puedes comprar en cada uno de ellos.*

■ *Fíjate en el tipo de atmósfera de cada mundo antes de descender alegremente del Altta.*

■ *Compra todo lo que puedas y vete almacenándolo en el Starblade.*

■ *Revisa regularmente el motor para no llevarte disgustos a mitad de camino entre planeta y planeta.*

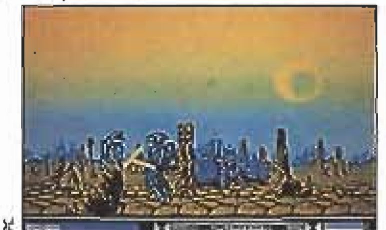
■ *Para viajar puedes hacer dos cosas, a la velocidad de la luz gastas más combustible pero seguramente no te ataque nadie, a menos velocidad ahorras fuel pero tendrás que pelear con las fuerzas de la Madre.*



El programa está concebido como las videoaventuras convencionales desplazándose el personaje con libertad por la pantalla.



Nuestro objetivo es encontrar unas tarjetas magnéticas por lo que deberemos recorrer todos los planetas.



La variedad de escenarios es increíble y cada planeta presenta diferentes decorados.

que puedes manejar.

El control del personaje se realiza mediante iconos con los que puedes realizar un sinfín de acciones tales como coger, dejar, usar, comunicarte con otros personajes, romper, comprar o vender objetos, etc.

Mediante una pequeña nave de transporte, el Altta, podrás desplazarte hasta la superficie de los planetas para buscar las tarjetas magnéticas que constituyen el objetivo último del juego. Sin embargo, no todo se limita a esta búsqueda. Tu Starblade consume combustible al desplazarse por la galaxia y el fuel hay que pagarle por lo que también tendrás que comprar mercancías en las tiendas que hay en algunos mundos, en el más puro estilo de «Elite», y venderlas en otros, asimismo deberás adquirir las piezas necesarias para reparar tu nave cuando resulte dañada en las secuencias arcade, que tampoco podían faltar en un super-juego como éste.

Aventura por encima de todo

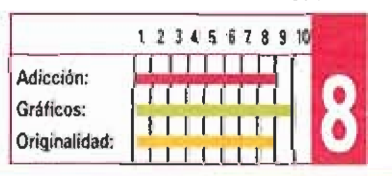
«Starblade» es un sensacional programa. Con elementos tomados de otros juegos y mezclados con un interesante argumento se ha conseguido realizar una de las más entretenidas videoaventuras que han llegado a esta redacción. Los gráficos del juego, te recomendamos la versión VGA, son extraordinarios y el problema de «Colorado» que en ordenadores con un microprocesador lento se ralentizaba, parece solucionado en este nuevo lanzamiento de Silmarils. El sonido también está muy bien para ser una versión Pc y aunque se echa de menos alguna melodía el resto de efectos cumplen a la perfección.

La variedad de escenarios de este programa es increíble y cada planeta tiene sus gráficos propios, al igual que los habitantes, diferentes en todos los mundos.

Las distintas fases de arcade animan la aventura aunque no son muy difíciles de superar y con un poco de práctica enseguida serás capaz de derrotar a las naves enemigas desde el puesto de combate o de eliminar a un peligroso robot sobre la superficie de un planeta hostil. Esto hace que solucionar el juego no sea sólo tarea de un día y resulte interesante la opción de cargar y grabar la partida en curso que acompaña a «Starblade».

Una nueva estrella brilla en el firmamento de las grandes compañías de aventuras, Silmarils, si sigue así entrará con todos los derechos en ese exclusivo mundo en el que hasta ahora había muy pocos habitantes. Mientras preparan un nuevo juego, que esperamos sea todavía mejor, vamos a disfrutar con locura durante este otoño gracias a «Starblade»: una pequeña joya de la programación. ■

J.G.V.

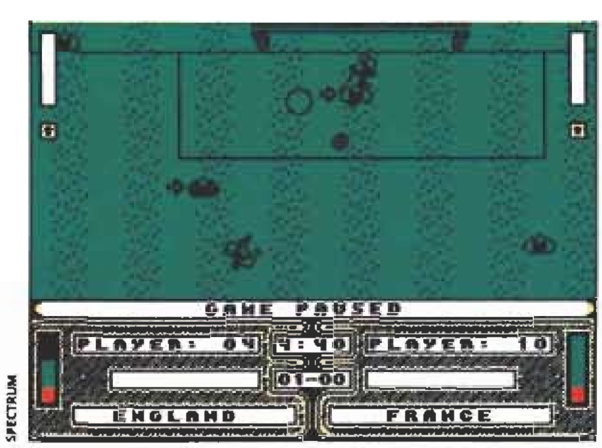


Tarjeta amarilla

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

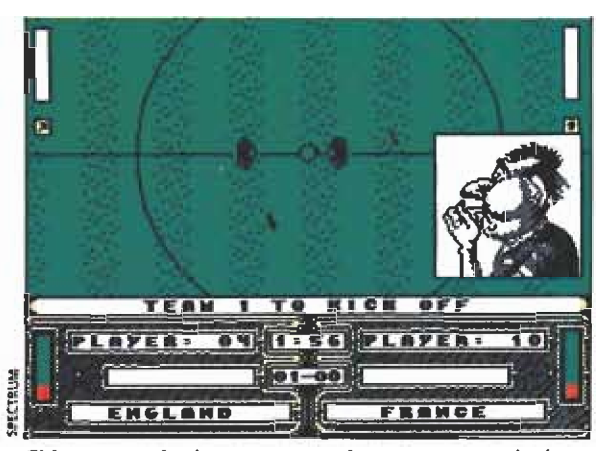
■ **OCEAN** ■ **V. Comentada: SPECTRUM**

■ **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**



SPECTRUM

Aunque la calidad gráfica es evidente, la falta de control sobre el balón le hace perder muchos tantos.

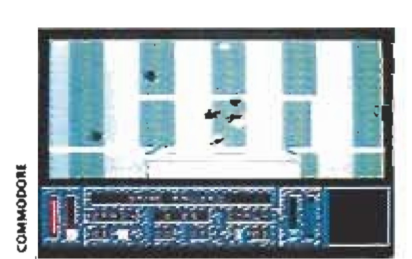


SPECTRUM

El juego resulta bastante completo en cuanto al número de opciones a las que se accede desde el menú.

Como hacía "mucho" tiempo que no salía al mercado un juego de fútbol, Ocean se ha subido al carro de los últimos mundiales y ha aprovechado el momento para lanzar otra simulación.

No sabemos la razón, pero entre los 24 equipos que han llegado a la fase final del campeonato del mundo debe haber algunos que no le gustan ni a Adidas ni a Ocean. En el manual que acompaña a este juego se comenta que encontraremos las 24 mejores selecciones del mundo que no coinciden, por cierto, con los equipos que han disputado el mundial. De todos modos, como han tenido el detalle de incluir a España entre ellas podemos perdonarles su particular modo de elegir. Sobre gustos...



COMMODORE

La versión Commodore acusa una increíble falta de jugabilidad.

> **COMMODORE**
>
> ***Para terminar con las excentricidades de este programa podemos comentar que, en esta versión que nos ocupa, es prácticamente imposible descubrir a cuál de nuestros hombres estamos controlando. Por lo que resulta de lo más fácil limitarse a dar vueltas alrededor de la pelota mientras el otro equipo mete gol tras gol.***



Lo que primero llama la atención en este programa es la tediosa espera hasta terminar las cuatro cargas de las que consta. Luego, al terminar cada partido nos llevaremos la sorpresa de tener que rebobinar de nuevo la cinta hasta el principio de la tercera parte para cargar de nuevo las dos últimas (hay que hacer la salvedad de que si dispones de un modelo de 128k sólo hay una carga).

Otra "curiosidad" es que, aunque pueden participar dos jugadores, como el ordenador, aleatoriamente, divide los equipos en seis grupos de cuatro, lo más probable es que no podamos competir contra nuestro compañero hasta las últimas fases, si logramos pasar.

En cuanto a las opciones, el juego resulta bastante completo. Podemos elegir cargar o salvar el campeonato, escoger la duración del partido o la táctica a seguir entre las cuatro disponibles. Si no nos hemos aburrido de esperar y hemos llegado a la última carga, veremos el campo de juego donde se desarrollará la acción. Intentando imitar al «Kick Off» los jugadores no pueden llevar en sus pies la pelota. Hay un marcador que almacena la energía, manteniendo pulsado el botón de disparo, y otro el ángulo del chut, apretando varias veces deprisa el disparador del joystick; cuando toquemos el balón éste saldrá disparado en la dirección hacia la que estamos mirando, dependiendo de la energía y el ángulo. Original pero muy complicado.

Nos imaginamos que después de leer estas líneas ya habéis llegado a la misma conclusión que nosotros. Un programa, que aunque dotado de buenos gráficos y una considerable oferta de opciones diversas que le podrían haber hecho interesante, ha resultado, debido, a nuestro parecer, por el afán de ser originales, demasiado complicado. Quizás en otras versiones mejore un poco la cosa. ■

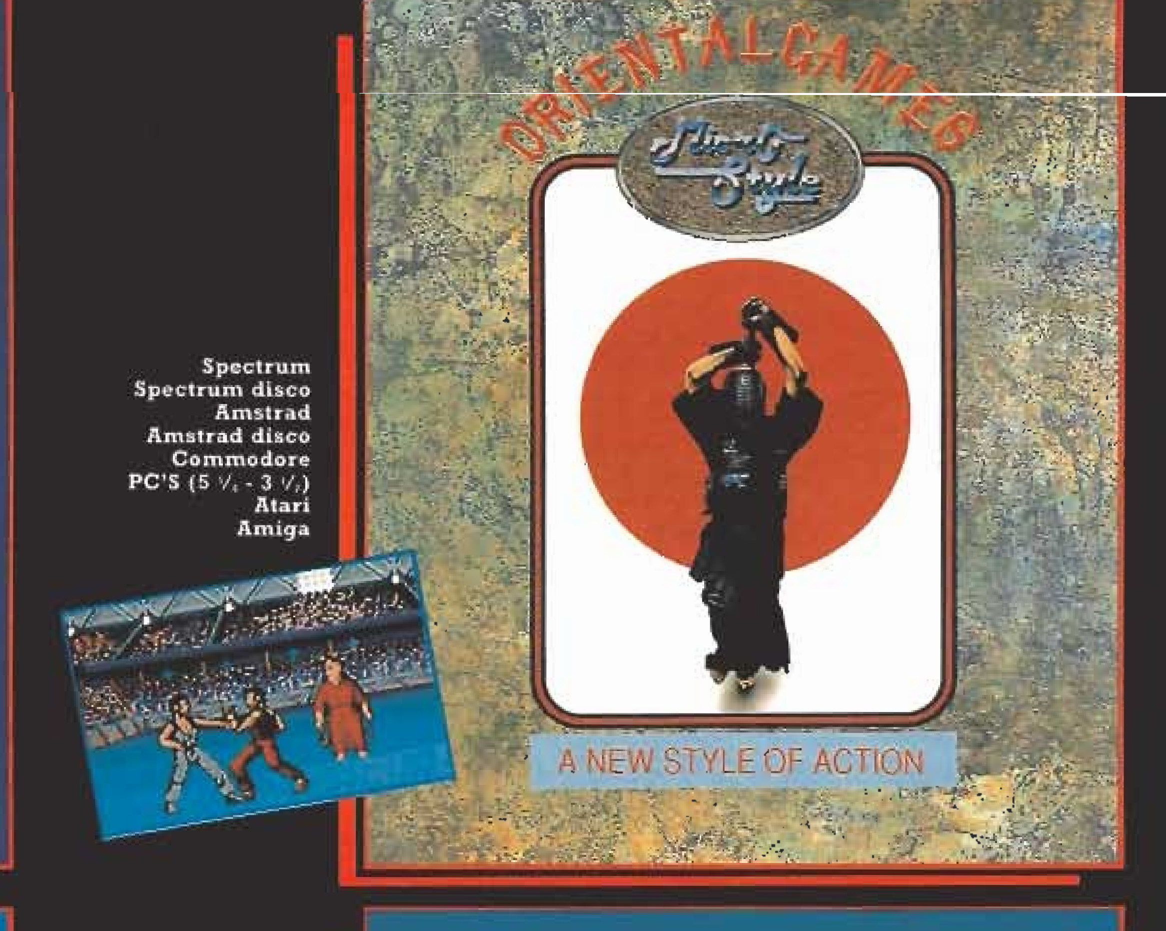
J.G.V.

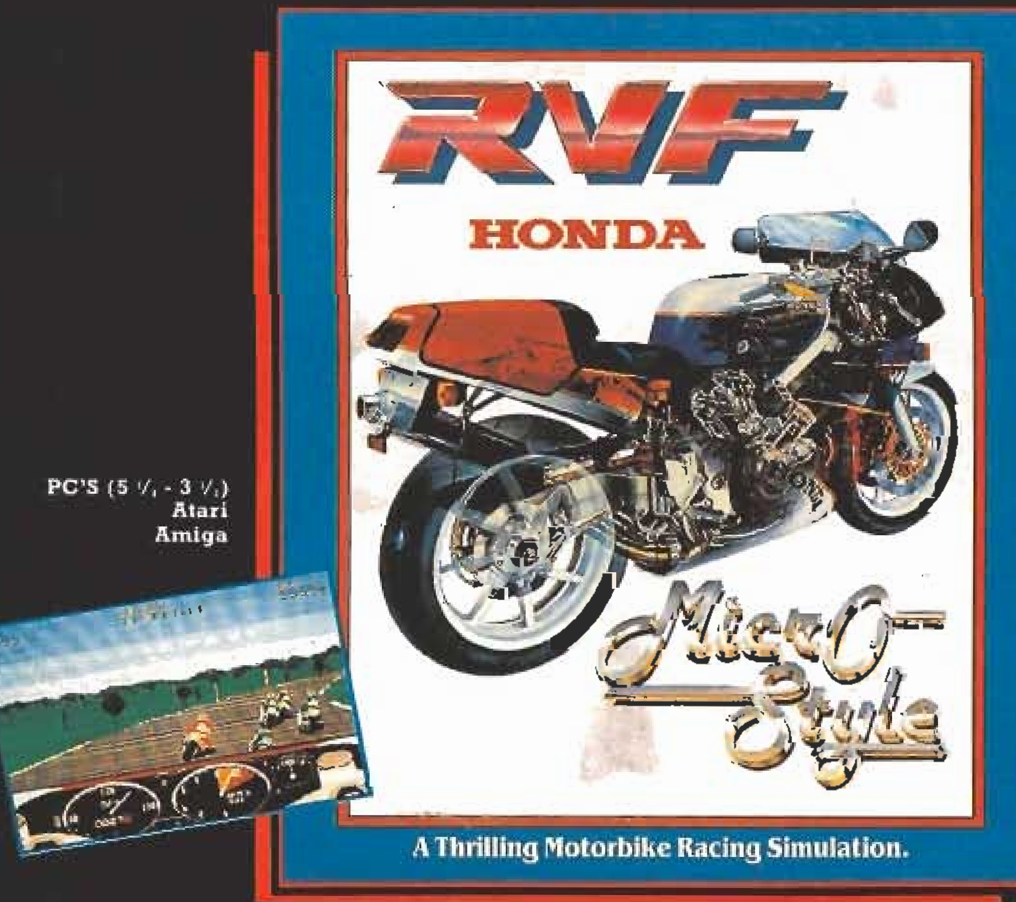
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
5	


Spectrum
Spectrum disco
Amstrad
Amstrad disco
Commodore
PC'S (5 ¼ - 3 ½)
Atari
Amiga
FIREBIRD
ACTION FIGHTER


FIREBIRD


Spectrum
Spectrum disco
Amstrad
Amstrad disco
Commodore
PC'S (5 ¼ - 3 ½)
Atari
Amiga
CARRIER COMMAND
RAINBIRD


Spectrum
Spectrum disco
Amstrad
Amstrad disco
Commodore
PC'S (5 ¼ - 3 ½)
Atari
Amiga
ORIENTAL GAMES
Micro Style
A NEW STYLE OF ACTION


PC'S (5 ¼ - 3 ½)
Atari
Amiga
RVF
HONDA
Micro Style
A Thrilling Motorbike Racing Simulation.

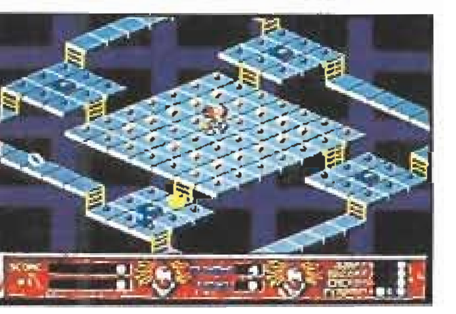

PC'S (5 ¼ - 3 ½)
Atari
Amiga
WEIRD DREAMS
RAINBIRD
MASTERS OF STRATEGY

Para tontos

CLOWN-O-MANIA

■ STARBYTE ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



La excesiva facilidad con la que avanzamos implica una progresiva pérdida del interés.



Nuestro objetivo consiste en recoger todos los puntos de cada nivel para acceder al siguiente.

Una de las quejas más generalizadas de los usuarios respecto a la inmensa mayoría de los videojuegos es que su nivel de dificultad resulta demasiado elevado, lo cual, unido al escaso número de vidas con que los «tacaños» de los programadores pretenden que cumplamos las más arriesgadas misiones, hace que más de uno se desespere al no avanzar.

Otro tanto ocurre cuando un juego es demasiado fácil ya que la falta de motivación hace descender el nivel de adicción en picado.

Bueno, toda esta perorata viene a cuento de que «Clown-o-mania» es precisamente un perfecto ejemplo de como un «gameplay» mal ajustado puede dar al traste con lo que se podía haber convertido en un magnífico programa.

El juego en sí es un sencillo arcade de concepción tridimensional y con un estilo muy similar al de «Pac-man». De hecho, nuestro cometido es recorrer una serie de niveles tridimensionales compuestos por plataformas en las que además de enemigos se encuentran una serie de puntos que debemos recoger y algún que otro «extra» de utilidad.

No hace falta casi decir que nuestro objetivo consiste en recoger los puntos de cada nivel para poder así acceder al siguiente, y que de todo lo que deberemos cuidarnos es de no ser tocados por los enemigos, pues ello nos haría perder una de nuestras vidas.

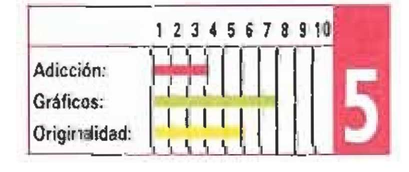
Para añadirle algo más de emoción al desarrollo del juego existen una serie de «extras» que al ser recogidos nos permiten realizar acciones como saltar o disparar, y además a medida que avanzamos en el juego descubrimos nuevas sorpresas en los decorados como teletransportadores, embudos por los que podemos zambullirnos o trampolines que nos catapultan hacia plataformas elevadas.

El desarrollo del juego es realmente rápido (gracias a unas buenas rutinas de movimiento), y los gráficos están bien diseñados y resultan bastante simpáticos, haciendo juego con una dicharachera «musiquilla» que nos ameniza el transcurso de la partida.

Ahora bien, y volviendo a lo comentado al principio de estas líneas, pronto descubrimos que habitualmente en muchos niveles sólo nos encontraremos con uno o dos enemigos, y que además podemos deshacernos de ellos (o simplemente esquivarlos) fácilmente. Para colmo de males disponemos de todo el tiempo del mundo para completar cada nivel. La guinda de este poco apetitoso pastel la pone el hecho de que, inexplicablemente, se nos obsequia con la posibilidad de recoger frecuentemente vidas extras, y entonces ya todas las piezas vienen a encajar: ningún juego en el que sin apenas leerte las instrucciones y afrontando la primera partida consigas superar más de 15 niveles, sin esforzarte demasiado, puede resultar interesante.

Desgraciadamente eso es justo lo que ocurre con «Clown-o-mania», que se queda en una mera diversión intrascendente durante algunos minutos pero que a la larga se vuelve insulso, perdiendo toda posibilidad de resultar adictivo. Una lástima, porque el juego podía haber dado mucho más de sí. ■

J.E.B.



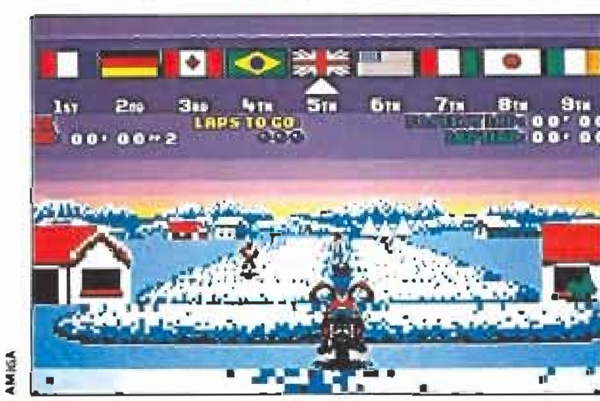
Pisa el acelerador

DRIVIN'FORCE

■ DIGITAL MAGIC ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA



Podremos competir a lo largo de veinticinco circuitos diferentes con cualquiera de los cinco vehículos disponibles.



El menú incorpora cuatro modalidades distintas de competición lo que confiere variedad al juego.

¿Qué te gustaría más pilotar: un rápido kart, un veloz coche de fórmula 1, un camión de última generación, una moto de cross o un impresionante ferrari deportivo? Podrás usar cualquiera de ellos en este programa de Digital Magic.

«Drivin' force», el último simulador de carreras aparecido para el mercado de 16 bits tiene en su concepción aspectos básicos ya explotados en el reciente «Powerdrift». Así, los gráficos usados para representar los circuitos son muy similares a los del programa de Activision. Sin embargo, los parecidos acaban ahí, porque este juego, debido a su elevado número de opciones, resulta de lo más entretenido.

Circuitos, vehículos y música

25 circuitos es un número lo suficientemente elevado para que pocas veces repitamos alguno de ellos cada vez que juguemos. Si le añadimos que en cada uno podemos participar con alguno de los cinco vehículos existentes, mientras escuchamos una de las seis melodías que acompañan al juego, imagínate la cantidad de variantes que podemos conseguir.

Además, y para completar el menú, tenemos la opción de participar en cuatro modalidades distintas de competición. La primera nos obligará a no llegar nunca más allá del cuarto lugar, se nos olvidó decirte que tienes siete contrincantes en cada carrera, pero no te preocupes, siempre hay uno que es muy malo así que es probable que nunca te quedes el último. En la segunda modalidad nuestro objetivo es ganar una liga en la que obtendremos determinado número de puntos dependiendo de la posición que ocupemos. La tercera y la cuarta son iguales a las dos primeras pero participando con un único vehículo, a nuestra elección.

También hay que destacar que aunque nos golpeemos con los objetos que señalizan la carretera esto no implicará la destrucción de nuestra máquina. Sólo un golpe y un rebote, irreal pero gracioso. Por último, podremos elegir la nacionalidad del corredor, su sexo, el manejo con joystick o ratón y jugar con música o efectos especiales.

Broumm, Broummm...

El rugido de los motores es ensordecedor, el olor a gasolina embota los sentidos... Lo del olor es lo único que le falta a este estupendo programa, pero tranquilos, al ritmo que avanza la técnica todo se andará. Por lo demás, gráficos, adicción, rapidez, sonido... el juego que ahora nos ocupa cumple perfectamente. En originalidad cojea un poco; a parte de lo que ya hemos comentado referente al «Powerdrift», el deportivo, en el que aparecemos con una rubia al lado, recuerda excesivamente al «Out Run». Otro aspecto negativo es que no puedan participar varios jugadores, lo que habría aumentado la adicción.

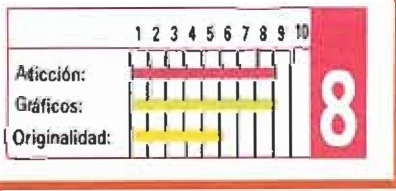
Vamos, lo dicho, la mejor forma de pasar una calurosa tarde es sintiendo, aunque sólo sea informáticamente, el placer de la velocidad mientras el ruido acompasado de tu potente motor oculta el sonido del cassette donde escuchas la canción del verano. Una gozada, tú. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Procura que no te adelanten porque si pierdes de vista a otro corredor te será muy difícil alcanzarle. Ellos no son humanos y no se salen de la carretera.***

■ ***Hay circuitos más sencillos que otros, date una vuelta de reconocimiento antes de apretar el acelerador a tope.***



Guerreros de hojalata

DOMINATION

■ *MAGIC BYTES* ■ *V. Comentada: C64*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, C64*

Un ambiente frío, hostil, un mundo totalmente metalizado en el que para sobrevivir no basta con ser bueno. Hay que ser el mejor. Desde tu cuartel general controlas los cuatro robots que forman tu equipo. Cada uno tiene una serie de características en cuanto a su armamento o capacidad de movimiento. Nuestro objetivo es enfrentarnos a otro equipo también compuesto por el mismo número de máquinas y vencerle.

En el juego pueden participar dos humanos o uno solo frente a cualquiera de los tres oponentes mecanizados que puede controlar el ordenador. La pantalla queda dividida en dos secciones horizontales en las que podemos ver una zona del mapeado por la que se mueve el robot que controlamos. Lo primero que hay que hacer es localizar la situación del enemigo, para lo que será muy importante que nos demos una vuelta de reconocimiento.

Solamente manejamos uno de los robots a la vez —éste puede disparar en cuatro direcciones— aunque podremos cambiar de guerrero mecánico en cualquier momento.

Mientras controlamos el personaje principal los otros tres androides continuarán por su cuenta la tarea que les hayamos encomendado; tareas tales como buscar al enemigo, atacar, defender o descansar. En el mapeado hay cajas que deberemos recoger que nos permitirán, entre nivel y nivel equipar nuestras máquinas con mejores armas y defensas.



COMMODORE

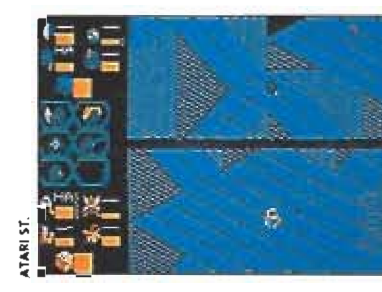
Controlamos a cuatro androides en un paisaje futurista tridimensinal.

El juego terminará, bien cuando perdamos los cuatro robots o bien cuando nuestro cuartel general sea destruido. Por ello habrá que estar vigilando continuamente para no dejar la base desprotegida y saber siempre donde estamos para no perdernos en el caso de que tengamos que acudir a la defensa de nuestro centro neurálgico de control.

Este nuevo juego de «Magic Bytes» entra dentro de esa clase de programas que a primera vista parecen "diferentes". Sin embargo, y tras ese vistazo inicial, te darás cuenta que el objetivo y el desarrollo del juego son simples. Aunque para moverte con facilidad a través de este «Domination» te hará falta algo de estrategia, el componente arcade no ha sido dejado de lado y este aspecto es lo que le convierte en entretenido. Mucho más si participas con un compañero humano que si lo haces con el ordenador. Sin embargo, hay aspectos que deberían haber sido más cuidados en su realización. Por ejemplo, el movimiento no es todo lo bueno que sería deseable y te costará más de un disgusto "dominar" a tu robot.

«Domination» es un juego correcto en los aspectos gráficos y sonoros, pero no puede presumir de poseer demasiados alardes técnicos. En cuanto a la adicción, ésta aumenta cuando nos enfrentamos a otro humano pero cuando peleamos contra el ordenador el juego se convierte en monótono y aburrido, porque no hay un grado medio de dificultad, o la misión es muy fácil o prácticamente imposible. ■

J.G.V



ATARI ST.

Durante la partida es posible intercambiar de personaje protagonista para resolver situaciones complejas.

ATARI ST

Si podéis elegir entre las dos versiones aquí comentadas, decidiros por la del Commodore 64. El programador que ha convertido este juego para el St no sabe todavía que el Atari puede y debe tener mejores gráficos y mejor movimiento que los 8 bits. Si para la máquina de Commodore el programa se quedaba en un aprobado en el Atari merece un suspenso.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	6

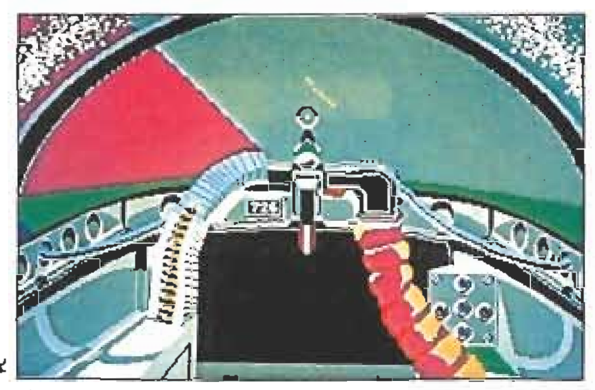


Revive la batalla de Inglaterra

THEIR FINEST HOUR

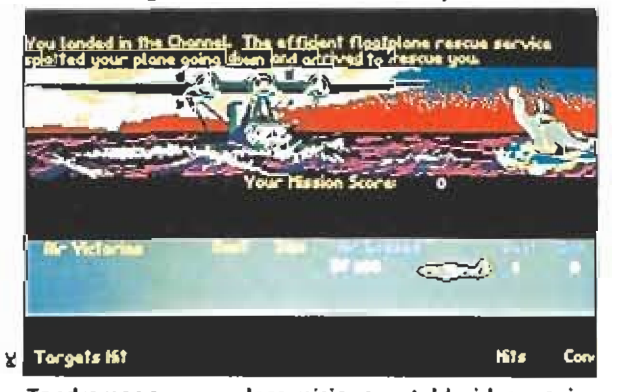
■ *LUCASFILM* ■ *Disponible: PC, AMIGA, ATARI ST* ■ *V. Comentada: PC*

La prueba evidente de que cada día es mayor el número de aficionados a los simuladores de vuelo, es la enorme proliferación de ellos en los últimos tiempos. Aunque su aparición en el mercado (inglés naturalmente) no sea algo totalmente reciente, aparece como novedad en nuestro país un magnífico programa del sello Lucasfilm Games, que como era de esperar, va a mantener el listón de esta compañía a la altura a la que desde siempre nos tienen acostumbrados.

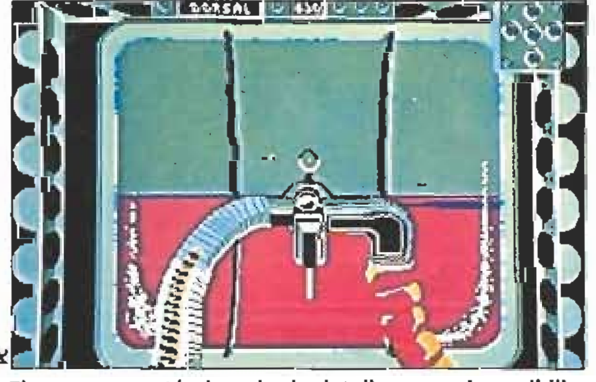

El juego comienza permitiéndonos escoger entre ser un piloto del bando inglés o pertenecer al bando alemán.


El vuelo de entrenamiento será la opción más adecuada hasta lograr un dominio en el manejo del avión.


Exiten ocho tipos de aviones diferentes entre modelos ingleses y alemanes.


Tendremos acceso a doce misiones establecidas previamente y podremos diseñar otras tantas nosotros mismos.


Durante la partida podremos grabar situaciones para estudiar posteriormente nuestra actuación.


El programa está plagado de detalles como la posibilidad de alternar nuestro puesto en el combate.

El programa está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y recrea el duelo entre la Luftwaffe Alemana y la British Royal Air Force durante el verano de 1940.

Un completo abanico de posibilidades

Lo que desde el principio llama la atención y puede llegar a sorprender agradablemente a todo aquel que nunca se las haya topado con Lucasfilm, es el montón de opciones posibles a las que podemos acogernos para eludir el odioso fantasma del aburrimiento.

Nuestra elección comienza por optar entre ser un piloto del bando inglés o pertenecer a la aviación alemana. Lógicamente, en el primero de los casos, nuestras acciones serán fundamentalmente defensivas, y habremos de vérnoslas contra los bombarderos y cazas alemanes. Si por el contrario nos enrolamos con la Luftwaffe, no sólo lucharemos contra los aviones ingleses, sino que intentaremos destruir objetivos terrestres o marítimos mediante bombardeos.

El primer menú tras elegir el bando, nos permitirá optar entre los siguientes apartados:

—Vuelo de entrenamiento: Será la elección adecuada al principio, hasta lograr un nivel aceptable de seguridad en el manejo de los controles de nuestro avión.

—Vuelo de combate: Una vez controlado el vuelo, será la hora de pasar a la acción, eligiendo misiones más arriesgadas, y en las que siempre habremos de efectuar combates aéreos.

—Jugar campaña: Aquí ha pasado la hora de las preparaciones previas. Hemos de sumergirnos en un lance bélico, del que sólo el mejor conseguirá salir victorioso. Tenemos en nuestras manos la posibilidad de cambiar el curso de la historia de una de las más famosas batallas aéreas.

—Misiones definidas: No podía faltar una opción que nos permitiese hacer las cosas a nuestro gusto. Será muy de agradecer poder diseñar las dificultades con un grado adecuado a nuestra habilidad.

—Ver registros de combate: Esta selección nos muestra un informe completo de cada piloto, indicándonos el numero de campañas en que intervino, sus victorias y derrotas, etc.

—Ver grabaciones de combate: éste es, sin lugar a dudas, uno de los platos fuertes del programa. Podemos activarlo en cualquier momento de la acción, bien en vuelos de entrenamientos o en auténticas batallas, una especie de moviola que registrará todos y cada uno de nuestros movimientos, así como los de nuestros adversarios. Una vez grabada una secuencia determinada, podremos verla las veces que sea necesario, para aprender de nuestros propios errores. Pero esto quizás sería demasiado simple. Los programadores han previsto la posibilidad de que este "remake" pueda ser contemplado desde varios puntos de vista, y con un control absoluto sobre los ángulos de visión. Así, podremos ver el combate desde la cabina del piloto, desde el exterior en vista aérea, o incluso desde el suelo. Desde cualquiera de estos lugares, nos será posible efectuar unos suaves scrolls laterales de pantalla, e incluso variar la altura desde la que observamos el desarrollo del vuelo.

A todo lo anterior, podemos añadir que existen ocho tipos de aviones diferentes (alemanes e ingleses), que van desde los famosos Spitfire o Hurricane, hasta pesados bombarderos como el Stuka. Con cualquiera de estos modelos tendremos acceso a doce misiones preestablecidas entre los vuelos de entrenamiento, combate y en campaña. Si a ello unimos los combates diseñados por nosotros, nos dará un resultado de cerca de cien misiones que no se repiten, amén del hecho de que cada una de ellas puede ser volada en infinitas formas diferentes.

El programa está plagado de detalles que intentan hacerlo el mejor de su clase, como la posibilidad existente en mediobombarderos y bombarderos de alternar nuestra posición entre los puestos de piloto, cañón ametrallador, o puesto de lanzamiento de bombas. En cualquiera de ellos, nuestro ángulo de visión estará tomado desde el lugar que ocupamos. También es posible acceder a un mapa en el que nos aparecerán marcados todos los posibles objetivos, así como nuestra situación y la de los aviones enemigos.

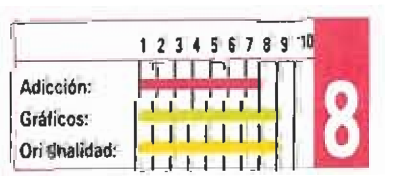
Por último, los aficionados a la aviación están de enhorabuena, puesto que con el programa, se nos incluye un magnífico tomo ilustrado de unas 200 páginas, en el cual se nos relata en castellano un riquísimo historial de la Batalla de Inglaterra. En él no sólo se habla de acontecimientos, sino que hay un apartado para los grandes héroes de la aviación, donde se detallan sus biografías, así como sus más grandes hazañas. Estas últimas nos será posible emularlas, pues en algunos casos coinciden con las misiones disponibles.

Nuesta opinión

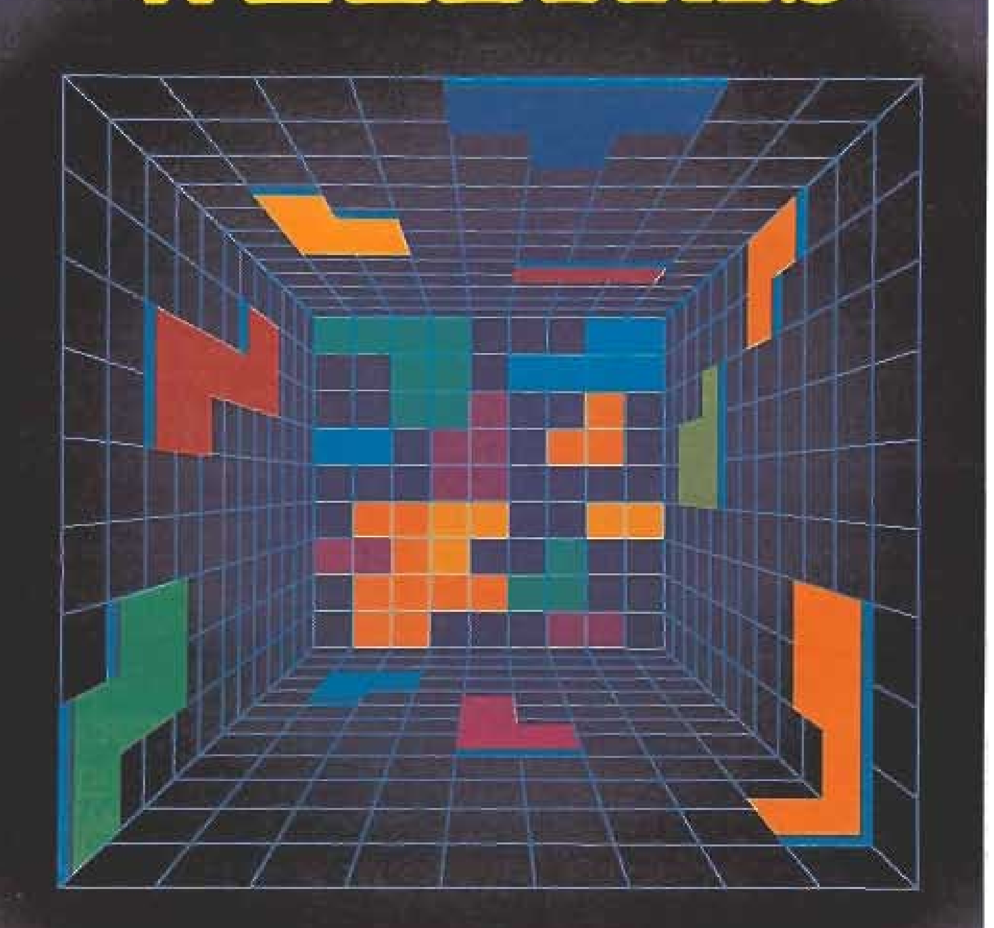
«Their Finest Hour» es un enorme acierto. Contando con unos magníficos gráficos ya usuales en esta productora, el manejo de los aparatos resulta más que convincente, y no debe diferir mucho de lo que fue en la realidad.

Es notorio el enorme esfuerzo de investigación que habrá supuesto un proyecto como éste, no sólo por la preparación del programa en sí, sino por toda la documentación que viene incluida. Estupendo también el hecho de que se haya traducido al castellano todo el manual, lo que hará sin duda que el diccionario se tome unas vacaciones. Un programa que no dudamos en recomendar. ■

D.G.M.



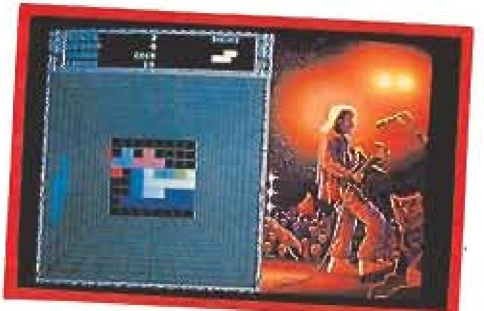
SOLO PARA LOS MAS HABILES



WELLTRIS

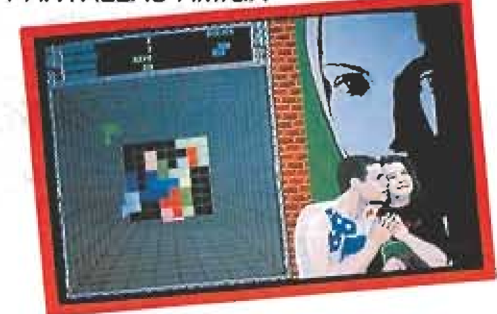
WELLTRIS ES LA AUTENTICA SEGUNDA PARTE DEL ARCHICONOCIDO JUEGO DE ALEXEY PAJITNOV. SI LA PRIMERA PARTE TE ALUCINO, NO TE QUEDES SIN ESTA.

- 3 NIVELES DE DIFICULTAD
- 3 D
- DIFERENTES VELOCIDADES
- UN JUEGO 100% DE LA PERESTROIKA





PANTALLAS AMIGA





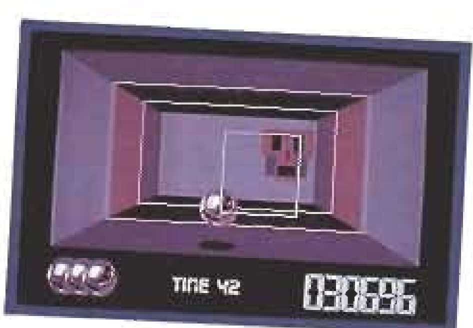
THE LIGHT CORRIDOR

THE LIGHT CORRIDOR

EN LIGHT CORRIDOR, TU MISION SERA CONDUCIR LA BOLA A TRAVES DE 56 CORREDORES DISTINTOS, A LA VEZ QUE EVITAS CHOCARTE CON UN MONTON DE OBSTACULOS E INTENTAS RECOGER OTROS. ¿TE CREES CAPAZ DE HACERLO?









PANTALLAS AMIGA





ERBE SOFTWARE
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

ERBE CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
Tel. (93) 424 35 05

REPRESENTANTE CANARIAS
PEDRO GONZALEZ MELIAN
C/. ROSARIO, 5 (VEGUETA)
35001 LAS PALMAS
TEL. (928) 31 17 74

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TEL. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TEL. (985) 15 13 13



Bien realizado, pero poco original

■ *Accolade*

■ *Disponible: ATARI ST, PC, AMIGA, C64*

■ *V. Comentada: PC*

POWERBOAT USA

Más de uno, sin duda, imaginó pilotar una fantástica planeadora superpotente viendo la famosa serie Corrupción en Miami. Nuestros amigos de Accolade, se han tomado la molestia de prepararnos un programa que nos permitirá hacer realidad nuestro sueño.

Nada más cargar el juego, se nos obsequia con una estupenda pantalla de presentación, en la que aparece una monstruosa motora surcando las olas a toda velocidad, con una definición y colorido dignos de elogio. Enseguida pasamos a un menú desde el que controlaremos todo el desarrollo del juego. Desde él, y para comenzar, podremos seleccionar el circuito que deseemos para que tengan lugar las pruebas. Son varias las opciones posibles, contando entre ellas la Bahia de Miami, el Canal de Miami, El rio Mississipi, y una interesante posibilidad, que consiste en crearnos nosotros un recorrido con el trazado más adecuado a nuestro dominio de la embarcación.

Pasaremos después a ver todas las planeadoras que podemos usar. Cada una de ellas tiene sus características: unas son más estables y fiables en las maniobras, mientras que otras son capaces de alcanzar mayores velocidades. Los modelos son cuatro: Don Johnson special, Cougar cat, Top Gun Cigarrette y Warlock cat.

Se nos permite poner el nombre que queramos a nuestra embarcación, lo que no deja de ser un detalle simpático. Podemos asimismo equiparla con más motores y toberas, o añadir y restar combustible según el peso que deseemos llevar y la autonomía que nos interese.

El siguiente paso será practicar, dando unas vueltas por la bahía persiguiendo a otras lanchas que nos van indicando los puntos de referencia en los que hay que ir girando para puntuar correctamente. Antes de cualquier prueba, es importante efectuar una pasada aérea por el circuito y memorizar el trazado a seguir, ya que las altas velocidades a las que será necesario que vayamos si queremos clasificarnos en un buen lugar, harán muy peligrosas la maniobras bruscas, la mayoría de las cuales desembocarán en un trompo que, en el mejor de los casos nos apartará de la competición, y en el peor podrá ocasionar que colisionemos contra algún obstáculo, destruyendo la lancha.

A continuación, asistimos a un encuentro entre todos los participantes, en el que podremos conocer a famosos pilotos de los que siempre escucharemos interesantes consejos.

Una vez listos todos los preparativos, como en cualquier competición en la que se recorra un circuito, tendrán lugar las pruebas de calificación. En ellas será necesario obtener un tiempo mínimo sin el cual no podremos participar en la carrera. Además, habremos de intentar quedar en un lugar lo mejor posible con vistas a asegurarnos una ventajosa posición de partida.

Por fin, la hora de la prueba definitiva habrá llegado. La carrera se correrá con todos los pilotos dando de sí todo lo que puedan, por lo que la emoción está garantizada.

A lo largo de la carrera, nos es posible, mientras nuestra embarcación está en marcha, acudir a una visión desde un helicóptero que nos aclarará la situación y en qué puesto nos encontramos. Esta visión puede ser acercada o alejada de nuestra lancha mediante un efecto zoom. Además, cuando algo marcha mal o sucede algo de interés, podemos acceder a las teclas de función que nos permitirán las siguientes posibilidades:

—Navegación: Nos muestra una imagen del recorrido de la prueba, señalándonos nuestra situación y la de los otros competidores.

—Hoja de tiempos: Recoge tiempos parciales a nuestro paso por cada boya del circuito. Señala además las penalizaciones de tiempo por errores en nuestro recorrido.

—Report de Daños: Indica los daños sufridos por nuestra planeadora.

—Ranking: Da una relación de los puestos en cada momento de la carrera, pero sin tener en cuenta las penalizaciones.

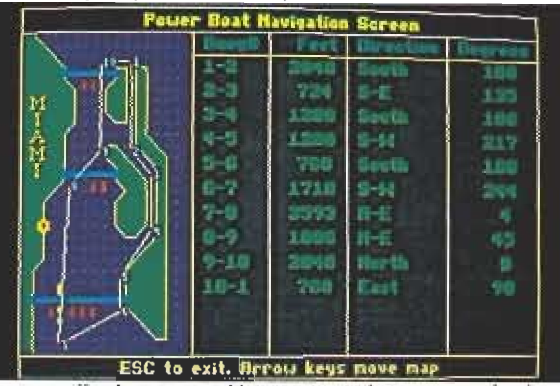
—Vista aérea: Nos sitúa una milla por encima del tramo del circuito en el que nos encontremos. Podemos reducir esta distancia mediante zoom, y movernos a derecha o izquierda para localizar el punto de interés.



El juego comienza permitiéndonos seleccionar el circuito en el que queremos competir.



Una aproximación desde el aire del circuito nos permitirá hacernos una idea más real de recorrido.



La pantalla de navegación nos permite conocer la descripción de cada uno de sus circuitos.



Nuestra planeadora puede sufrir daños durante la carrera, esta pantalla nos mantiene informados.



Mediante zoom podemos alejar o acercar la imagen para localizar puntos de nuestro interés.



Antes de tomar la salida deberemos clasificarnos recorriendo el circuito en un tiempo mínimo.



Famosos pilotos nos darán interesantes consejos antes de la carrera.



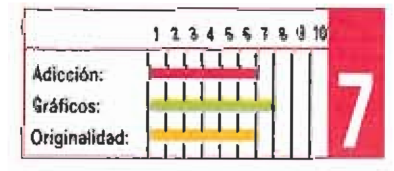
La trepidante velocidad garantiza toda la emoción de la competición real.

Nuestra opinión

Parece que las casas de software pretenden no dejar ni uno solo de los acontecimientos deportivos sin su correspondiente simulador. Hay que reconocer que se ha hecho un estudio a fondo del funcionamiento de estas lanchas super rápidas para realizar el programa. Sin embargo, la presentación de la pantalla de juego limita demasiado el escenario de la acción, ocupando los controles quizá demasiado espacio.

En nuestra modesta opinión, empieza a haber demasiados programas en los que casi todo se reduce a mayor o menor velocidad, y girar a derecha o izquierda. Sin que ello quiera decir que «Powerboat Usa» no esté bien realizado, el cada vez más saturado mercado de videojuegos demanda productos originales que rompan esquemas. ■

D.G.M.





El cielo puede esperar

TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO

■ POLARWARE/DON BLUTH ■ V. Comentada: AMIGA ■ Disponible: AMIGA y PC



El juego basado en la popular película de dibujos animados está dirigido a los más pequeños.



El programa consta de diez fases en las que encontramos géneros muy populares como arcades o puzzles.

Desde Estados Unidos nos llega la versión para ordenador de la última película del mago de los dibujos animados Don Bluth. «Todos los perros van al cielo» es un programa para los más pequeños basado en este nuevo proyecto del maestro. A través de diez fases recorreremos las prodigiosas aventuras de Charlie, el protagonista de la historia, un perro callejero con un gran corazón.

Don Bluth, autor de películas como «Nimh», «Fievel y el nuevo mundo» y «En busca del Valle Encantado» entre otras, —aunque los micromaníacos probablemente le recordéis más como el creador de «Dragon's Lair» o, más recientemente, «Space Ace»—, es un dibujante que trabajó en los estudios Disney durante algún tiempo hasta que decidió montárselo por su cuenta. Ahora tiene una de las empresas más importantes de animación del mundo.

El juego está dirigido a los más pequeños de la casa y lo primero que nos va a llamar la atención es la sencillez de su desarrollo. Siguiendo el argumento de la película nuestra misión es superar diez pruebas diferentes. Podemos participar en todas, una tras otra, o sólo en algunas y aunque no consigamos superarlas podremos llegar al final del juego.

La primera fase nos traslada al "ratódromo" de Charlie y Carafea, donde tendremos que dirigir a nuestra rata favorita en una carrera llena de obstáculos. En la segunda prueba estaremos en el cielo intentando recuperar nuestro "reloj de la vida" para poder volver a la tierra y vengarnos del malvado Carafea. Cuando hayamos conseguido regresar habrá que demostrarle a nuestro amigo Richie que estamos vivos de nuevo, y qué mejor manera que enseñarle una pulga, ya que es bien sabido que los fantasmas no gozan de la compañía de tan particular insecto; esta fase es un machacaladrillos normal y corriente y la pulga está justo detrás de la pared que tenemos que derribar. La cuarta parte nos traslada a un laberinto donde tendremos que buscar a María, una huerfanita que va a interpretar un gran papel en nuestra aventura. Nada más encontrarla, la quinta prueba nos obliga a construir una montaña de cajas para que la niña pueda alcanzar la salida de la bodega donde estaba encerrada. La sexta fase es un comecocos en el que Charlie tiene que capturar su reloj. La séptima transcurre en los establos y es una versión del célebre juego del "ahorcado", hay que adivinar las palabras que el ordenador tiene en su memoria, todas ellas sacadas de la película. La octava prueba es reconstruir un puzzle sacado de un fotograma del filme. Ahora, el protagonista de la penúltima fase es Richie, hay que ayudarle a encontrar la casa donde viven los futuros padres adoptivos de María. Y, en último lugar, asistimos como protagonistas a una verdadera pelea de perros entre nuestro amigo Charlie y Carafea.

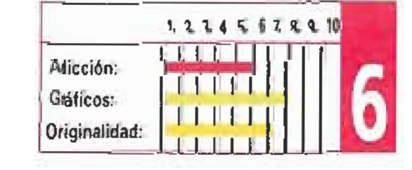
Entre cada una de las diferentes fases veremos escenas de la película y cuando "pinchemos" en las imágenes con el puntero del ratón se nos contará, paso a paso, la historia de nuestros amigos.

«All dogs go to Heaven» es un juego muy sencillo, que no tiene nada que ver con los arcades habituales. Claro que el público al que está destinado, los más pequeños de entre vosotros, probablemente disfrutarán con él. Los gráficos son grandes pero se echa en falta algo más de animación. En lo referente al sonido tendremos que descubrirnos ante los programadores del juego ya que cada una de las fases trae su propia música, toda ella digitalizada de la banda sonora original.

Sin embargo, y aunque el programa parece interesante, no podemos dejar de recalcar un serio problema con el que se van a encontrar los que carguen el juego por primera vez. A pesar de la traducción del manual, los textos que vamos a ver en la pantalla de nuestro Amiga estarán completamente en inglés y tendremos que recurrir a los manuales para ver, escena a escena, su traducción al castellano, lo cual es un grave contratiempo teniendo en cuenta el público al que va dirigido. Esto hace deslucir un programa que se podría haber convertido en el perfecto regalo para tu hermano pequeño o, si ya eres mayor, para tus hijos.

En conclusión, sólo para los enanos de la casa, un juego con muchas fases, unas mejores, otras peores, pero con un nivel medio. ■

J.G.V.



La fuerza del destino

PROPHECY I: THE VIKING CHILD

■ ELECTRONIC ZOO ■ V. Comentada: ATARI ST ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

¡Es que no nos dejan descansar! Electronic Zoo no hace más que darnos trabajo y más trabajo; primero el super-emocionante «Battle Squadron», luego el divertidísimo «Treasure Trap», y ahora vuelven a la carga con otro programa redondo: «Prophecy I: the Viking Child», una aventura en las tierras del norte con las que estamos seguros os divertiréis tanto como nosotros.

Brian vivía en un tranquilo pueblecito en el norte de Europa. Nada emocionante había pasado en la región en mucho tiempo.

Un día, el druida pidió a Brian que fuera a buscar un determinado tipo de hierbas que sólo crecía en un lugar bastante alejado de la población. El pequeño vikingo salió muy de mañana sin suponer que a partir de ese día su vida iba a cambiar por completo. Mientras él recogía las útiles hierbas, en la aldea se formaba una poderosa tormenta mágica y en cuestión de minutos el poblado era arrasado. Cuando Brian volvió se encontró su casa destruida, mirando a su alrededor no daba crédito a sus ojos sobre el penoso paisaje que podía observar. Atónito se sentó sobre una piedra y comenzó a llorar.

De repente un trueno le hizo levantar la cabeza. Por si no tenía bastante con las emociones del día, el propio padre de los dioses, Odín, bajaba del Valhalla y con su poderosa voz le decía: «Brian, has sido elegido entre todos los humanos para luchar contra el poder del malvado dios Loki, si vences podrás ver de nuevo a tu familia, si no irás a acompañarles al reino eterno de las sombras».

El largo camino hasta la victoria

«Prophecy I: the Viking Child» está concebido como un

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Os vamos a ayudar a pasar la primera fase: colocaros en el extremo de la derecha de la barra de energía del guardián y veréis como no hace más que saltar por encima, sin tocaros, mientras le dáis espadazo.***

■ ***Cuidado con los monstruos que se lanzan hacia vosotros con el hacha en alto. Hay que calcular bien el momento en que apretamos el botón de disparo para no tener un disgusto.***

■ ***Lo mejor para comprar son las bolas de fuego y las vidas extra. Más adelante, en las fases más avanzadas, las opciones aumentan y hay artículos más interesantes. De momento las bombas y las boleadoras os servirán de poco.***

■ ***Inspeccionar bien el mapeado, a veces hay zonas ocultas que no veréis a simple vista. En el primer nivel, pensad donde iríais si estuviérais sedientos. De nada.***



ATARI ST.

Su desarrollo, concebido como en un juego de plataformas, nos recuerda a programas tan populares como «Wonder Boy» o «Twin World».



ATARI ST.

Para pasar de nivel deberemos encontrar y matar a un guardián que nos entregará la llave de la puerta que da acceso al otro nivel.

clásico juego de plataformas. En su desarrollo recuerda a programas tan buenos y divertidos como «Wonder Boy» o, más recientemente, «Twin World» y llama la atención por el cuidado con el que han sido realizados sus gráficos; tanto los fondos como el pequeño guerrero parecen dignos de una producción de dibujos animados.

Otro detalle importante es la cantidad de fases de las que consta. Tendremos que recorrer 12 niveles diferentes hasta llegar a pelear contra el malvado dios. Para defendernos nuestra única arma al principio es una pequeña espada, con la que podemos destruir prácticamente a todos los enemigos que nos encontremos por el camino.

Como en tantos otros juegos al eliminar a alguno de los seres que nos impiden el paso, estos dejarán caer una moneda. Si la recogemos podremos comprar nuevas armas en las tiendas que hay repartidas por los distintos niveles. Las principales ventajas que podremos adquirir son: bombas que explotan al cabo de unos segundos, bolas de fuego que se dirigen directamente, como modernos misiles, hacia cualquier monstruo fulminándole en un instante y boleadoras, que lanzadas con puntería nos sacarán de más de un apuro. Según avancéis en el juego también podréis comprar vidas extras, super velocidad, super saltos, pociones de inmunidad y algunas cosillas más que os facilitarán la labor.

En cuanto a los malos sólo podemos deciros que son prácticamente innumerables: guerreros, babosas, lagartos, tapones saltarines, leñadores asesinos y en cada fase os sorprenderán nuevos y divertidos enemigos. Algunos no tan divertidos. Para pasar de un nivel a otro tendréis que encontrar y matar a un guardián que al morir os entregará la llave de la puerta que comunica las diferentes fases. Cada tres niveles obtendréis una palabra clave que os permitirá empezar el juego donde lo dejásteis.

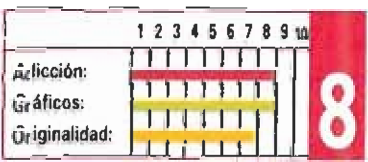
Poco original pero con mucha calidad

«Prophecy I: the Viking Child» es un estupendo programa. En sus puntos fuertes cabe destacar todo lo que ya hemos comentado anteriormente: la calidad de sus gráficos, la perfección de su movimiento, la variedad de sus escenarios y su alto grado de adicción. En cuanto al sonido, el programa tiene una melodía pegadiza que al cabo de un rato probablemente estés harto de oir. No te preocupes, pulsando una tecla puedes eliminarla, otro detalle de agradecer. El resto de los efectos sonoros simplemente cumplen, así que no esperéis digitalizaciones asombrosas.

En los aspectos negativos del juego poco puede achacársele quizás una cierta falta de originalidad, aunque hoy en día hay pocos programas que se puedan tildar de verdaderamente originales. Otro pequeño defecto es que hay que cambiar demasiadas veces de disco durante la partida y aunque las cargas son cortas puede resultar un poco pesado.

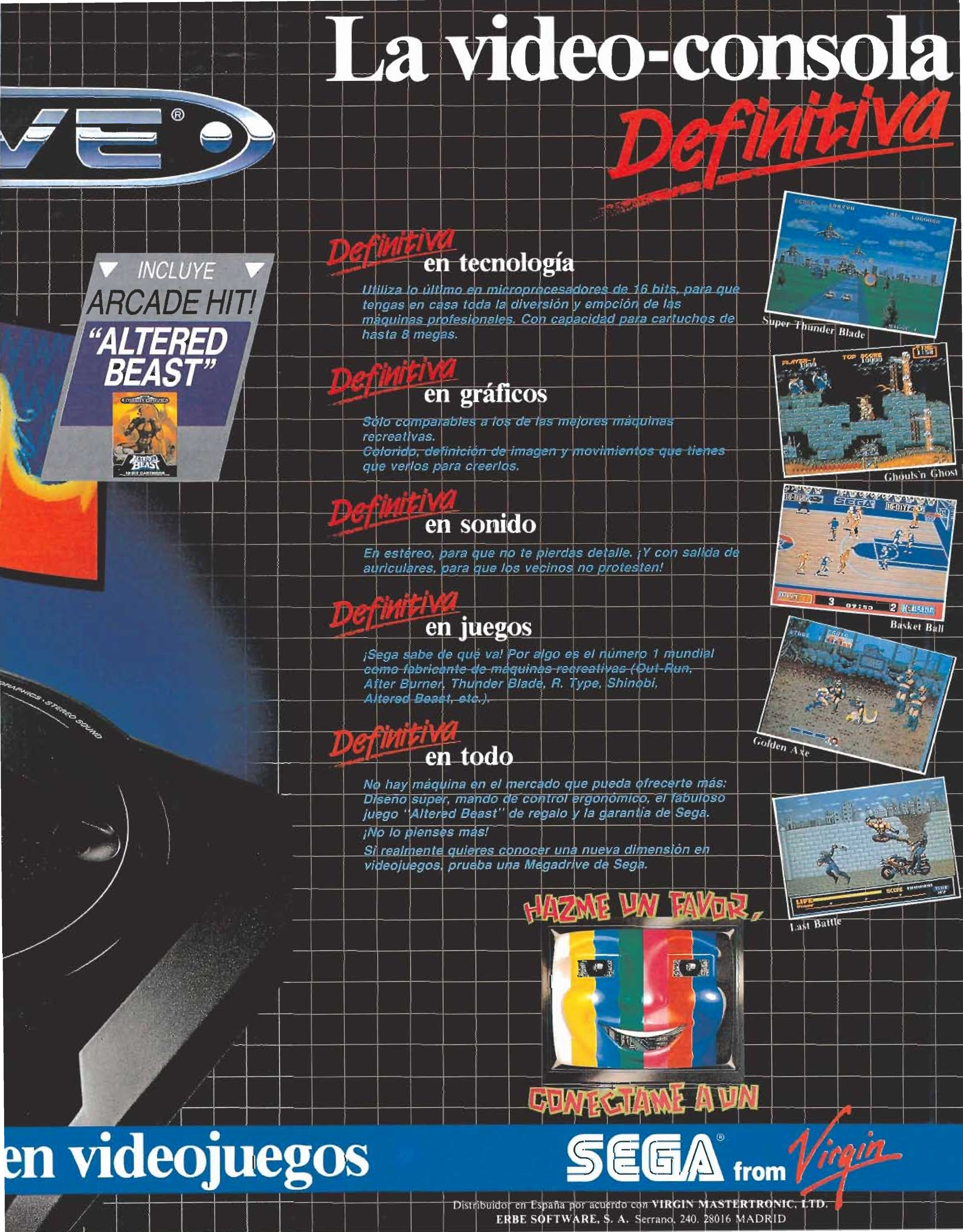
En resumidas cuentas, un divertido programa que aunque no es una super-producción si está tan bien realizado y es tan adictivo que merece la pena dedicarle un montón de tardes otoñales hasta conseguir llegar al final. Otro acierto de «Electronic Zoo». Para terminar, un detalle, cuando vayáis a apagar el ordenador tras echar una partida antes de sacar el disco y apagar el interruptor hacer un reset. Curioso, ¿no ? Dentro de poco: «Prophecy II». ■

J.G.V





SEGA
MEGA DRIV
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
VISITA LOS SEGA CENTERS DE:
BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ. Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA. Triana, 15.
TENERIFE: MAYA. Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER. Salvador Seguí 18.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES. Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ. Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN. Compte de Rius, 2.
CORDOBA:
— BAZAR CARIBE. Avda. del Gran Capitán, 38.
GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A. Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA. Doctores Castroviejo, 19.
MADRID:
— COCONUT INFORMATICA. Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAIL SOFT. Santa M.ª de la Cabeza, 1
MALAGA:
— MEMORY. Alamos, 1.
PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA. Centro Comercial Avenida. San Ignacio, 8
SAN SEBASTIAN:
— SABA. Fuenterrabía, 14.
SEVILLA:
—VIDEOCLUB HENRY. Márquez de Pickman, 63.
VALENCIA:
— BAZAR JAPON. Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L. Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS. Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN. C/ Rodriguez Arias, 10.
ZARAGOZA:
— MICROFUTURA. Camino de las Torres, 116
Y EN TODOS LOS CENTROS DE
El Corte Inglés
SEGA®
TRIGGER
HIGH DEFINITION
VOLUME
ON
POWER
OFF
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión


La video-consola
Definitiva
INCLUYE
ARCADE HIT!
"ALTERED BEAST"
Definitiva en tecnología
Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.
Definitiva en gráficos
Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.
Definitiva en sonido
En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!
Definitiva en juegos
¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).
Definitiva en todo
No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño super, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.
¡No lo pienses más!
Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.
Super Thunder Blade
Ghouls'n Ghost
Basket Ball
Golden Axe
Last Battle
HAZME UN FAVOR,
CONECTAME A UN
en videojuegos
SEGA from Virgin
Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID



SE BUSCA: VIVO O MUERTO

A todo el que nos pueda ayudar: uno de nuestros redactores, —cuya fotografía podéis ver en el pasquín que va a ser repartido por toda la geografía nacional y parte del extranjero—, ha desaparecido durante sus vacaciones. Fue visto por última vez en las playas de Benidorm y hubo gente que le oyó murmurar: «no vuelvo, esta vez no vuelvo». Iba vestido con bermudas llenas de florecitas y su color de piel era rojo como un tomate debido al sol. Si alguno de vosotros le viera tened mucho cuidado con él, porque puede ser peligroso razonar con un ser humano afectado de "vacacionitis". Lo mejor es que llaméis a esta redacción; estamos preparados para ir a buscarle y traerle, cueste lo que cueste. ¡Te encontraremos estés donde estés!

USAR Y TIRAR



Siguiendo la moda de los artículos desechables se ha presentado el primer ordenador de usar y tirar. Este nuevo modelo, fabricado íntegramente en papel por una compañía inscrita en el famoso grupo de empresas «Kleenex», está diseñado especialmente para que se utilice una sola vez. La celulosa que entra en la composición de esta innovadora máquina es completamente bio-degradable y no contamina nada de nada. Solamente tiene un pequeño problema y es en lo referente al precio, nada menos que 1000$, lo que le convierte en algo inasequible para casi todo el mundo. De todas formas, si quieres ser uno de los primeros en tener esta maravilla de la técnica envíanos un cheque al portador, por valor de 2 ó 3 millones de pesetas, a la redacción y te mandaremos, a vuelta de correo, esta fantástica novedad. De nada.

2002 Historias del Futuro

Un auténtico paraíso

Hoy podía ser un día especial para Ybel-24. Salió a la calle más temprano que cualquier día; no debía llegar tarde a la torre de control. Desde allí vería aterrizar la nave de búsqueda que pilotaba su mejor amigo, Dussel-17, junto con el humanoide de Nicol. Qué formidable dúo, en su larga vida jamás había visto a una máquina y a un hombre tan unidos. Deseaba que sus amigos hubiesen encontrado un lugar seguro a donde ir, huyendo del infierno en el que se encontraban. Todo por culpa de algunos humanos que odiaban a las máquinas.

Por un momento Ybel-24 apartó de sus circuitos estos pensamientos. Para él su ciudad seguía siendo la más hermosa del planeta, la capital de un mundo y el centro del universo conocido; al menos, de «su» universo.

Por fin llegó a la torre de control. Desde la alta torre que presidía y dominaba la ciudad, en su mismo centro geográfico, Ybel-24 contempló con emoción la belleza de aquel conjunto fríamente armónico. Emoción. Esa era la verdad. Sus circuitos se aceleraban movidos por impulsos que ni siquiera él podía controlar. A los humanos les latía con mayor velocidad aquella válvula llamada corazón. Con los siglos de relación y convivencia, las máquinas habían alcanzado esa cualidad, necesaria para cumplir funciones por encima de los programas y de la eterna lógica. Siempre ella.

Frente a sus ojos se alzaba el perfil de un mundo en peligro, y esa razón absurda le dolía. Su ciudad era todo un símbolo. Sus anchas avenidas surcadas por las cintas transportadoras bullían por la actividad cotidiana. Los altos edificios del centro, tanto como los más bajos de la periferia, allá donde la cúpula de protección declinaba hacia el suelo, revelaban el reto de siglos de progreso.

Hierro, plástico, cristal y nuevos materiales surgidos de la investigación. Todo latía con vida propia, todo tenía un sentido. Todo menos la guerra. Más allá de la cúpula que rodeaba el perímetro de la ciudad se encontraba el desierto. De no ser por la cúpula que protegía a las máquinas de la lluvia, los hombres ya habrían destruido la ciudad, como hicieron con las nueve comunidades del hemisferio sur, sin protección, por no existir allí el peligro de lluvias. La cúpula impedía además el ataque de las naves.

Ybel-24 escuchó un ruido, miró hacia arriba y vio como la nave, en la que iban sus dos amigos, descendía lentamente. —¡Ojalá hayan encontrado un lugar seguro a donde ir!— se repetía constantemente Ybel-24. La nave ya había aterrizado e Ybel aguardó impaciente la salida de sus dos tripulantes. Pero algo raro sucedía; la puerta no se abría, nadie salía... Tras un rato de espera unos policías se acercaron a la nave, forzaron la puerta y entraron. Encontraron a Dussel-17 desconectado, muerto, y a Nicol en la cápsula de letargo. En condiciones normales la máquina habría despertado al humano poco después de entrar en la atmósfera terrestre, pero evidentemente ahora no lo había hecho porque ya estaba muerta. Los policías despertaron a Nicol y fue arrestado inmediatamente por asesinato. No había vuelta de hoja. Sólo Nicol podía haber desconectado a la máquina, ya que ésta no se podía haber autodesconectado, era ilógico que se suicidara... Mientras, en la torre, Ybel-24 no podía dar crédito a lo que estaba viendo.

—¿Cómo estás Nicol? —pregunto Ybel-24 que había ido hasta la cárcel.

—No me tratan mal aquí —contestó con ironía Nicol.

—Tú no le mataste... ¿verdad?

—Claro que no, Ybel. Yo no podría haber hecho una cosa así, y eso lo sabes muy bien. No me desperté en todo el rato. No se a dónde fuimos a parar. Pero nadie me cree.

—Es lógico. Si yo no te conociera tan bien tampoco te creería. Pero no entiendo por qué se suicidó Dussel, se sale de la lógica.

—Yo tampoco lo acabo de entender, sin embargo creo haber encontrado una explicación. Debimos llegar a un lugar maravilloso, tanto que Dussel no me despertó, volvió a la nave, puso rumbo de vuelta y se autodesconectó. Todo para no revelarnos el lugar donde se encontraba ese planeta, ya que si conociéramos su posición, iríamos y, tarde o temprano, acabaríamos con el planeta. La historia siempre se repite.

—Puede que tengas razón. Pero.. ¿qué demonios vería?...

—Nunca lo sabremos, querido amigo; nunca lo sabremos...

Era un hermoso amanecer, el sol salía majestuoso por el horizonte; mientras un hombre y una mujer contemplaban el hermoso azul del cielo.

—¿Crees que volverá? preguntó la mujer.

—No sé, cariño, no sé. ¡Ojalá lo hiciese!

—Era maravilloso, ¿verdad?

—Sí, increíblemente maravilloso. Pero... ¡qué paliza nos pegó el Matchday!

—Y que lo digas. Venga, vamos a la cabaña a practicar por si vuelve...

Dedicado a Lorena, por existir

Oscar Cervera Ubeda (Valencia)

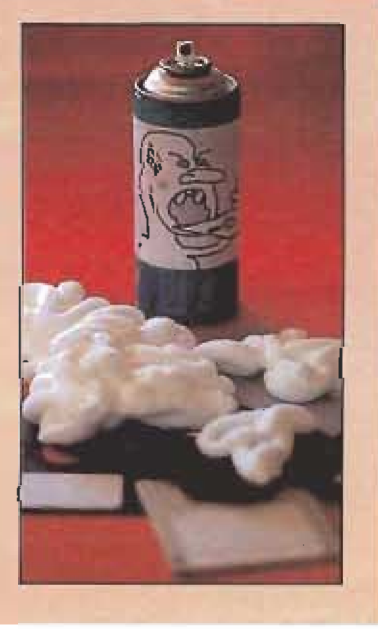
Una vez más os recordamos que ésta es una sección enteramente vuestra. En ella pueden aparecer desde las ideas más extravagantes, hasta las más airadas quejas y, por supuesto, vuestras historias y pantallas retocadas. Si queréis aportar vuestro granito de arena solamente tenéis que enviarnos una carta a: Micromanía. Crta. de Irún km. 12,400. 28049 Madrid. Por favor, no olvidéis especificar en el sobre «Sección Micromanías».

FUFU: EL MATAVIRUS DEFINITIVO

La compañía japonesa Matabichi acaba de comercializar un revolucionario producto informático destinado a combatir la plaga más temida por los usuarios de estos aparatos: los virus.

«Fufú», que así se llama el invento en cuestión, es un potente spray que, una vez pulverizado encima del diskette afectado, actúa rápidamente librándole de su infección, y por supuesto, todo ello sin afectar para nada al contenido original del floppy, que permanece totalmente intacto.

«Fufú» resulta eficaz contra la mayoría de los virus más conocidos, entre ellos el tristemente famoso Viernes 13, e incluso al parecer sus creadores aseguran que una buena rociada en el pecho a tiempo puede librarnos de ese inoportuno catarro y de alguna que otra pequeña infección. ¿Se puede pedir más?



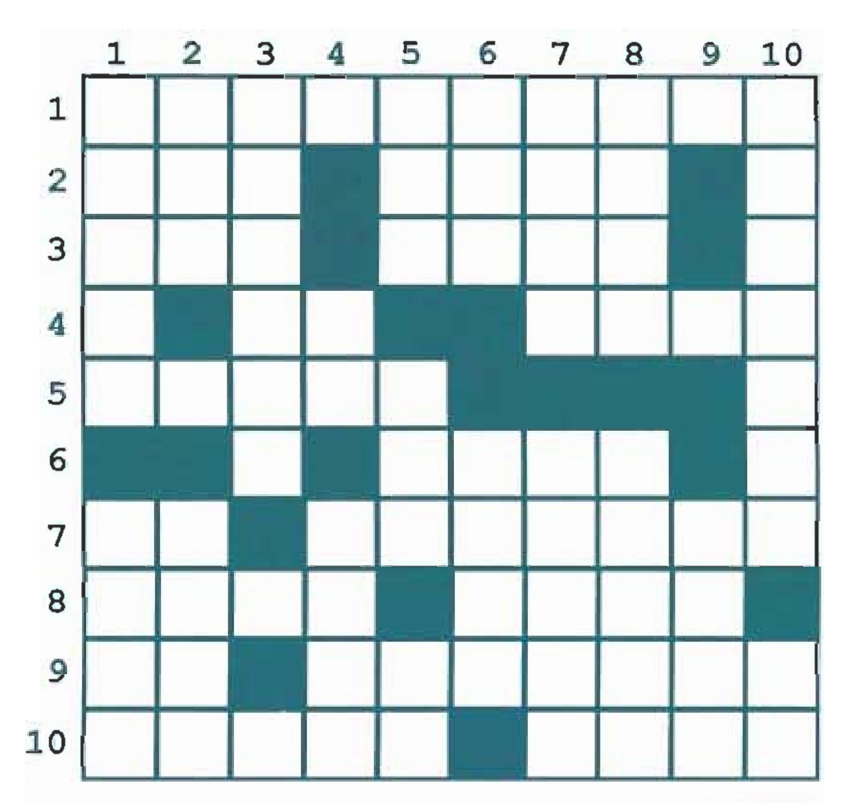
¿Qué explicación tiene que para una máquina que no está diseñada específicamente para jugar, como el PC, se vendan más juegos en España que para Atari y Amiga?

¿Cuándo se animarán los distribuidores a lanzar también utilidades sencillas, como las que abundan en otros países, para nuestros ordenadores personales?

¿Cómo es que salen tan pocas novedades para las consolas mientras que para los ordenadores hay montones de juegos todos los meses?

¿Por qué aunque tengamos la memoria de nuestro ordenador ampliada la mayor parte de los juegos se empeñan en cargar una y otra vez de disco en vez de hacerlo sólo una vez?

CUTRE GRAMA



DEFINICIONES HORIZONTALES

1. Es lo que suele hacer tu ordenador cuando pruebas esa rutina maravillosa en la que llevas trabajando varias semanas.
2. Una de las partes fundamentales de tu ordenador, pero también significa «Buenos días» en suahili. Marca de ese ordenador super-fabuloso de esa oferta super-barata. Consonante.
3. Lo hace tu coche al arrancar, pero también es una memoria de sólo lectura. Al revés, pariente cercano del protagonista de «Ranarama» con cierto parecido a Dyango. La misma consonante de antes.
4. ¡Y dale otra vez con la dichosa consonante! Nunca matarlas a este alienígena. Por duplicado, lo que te contesta tu padre cada vez que le pides «pasta» para comprarte un juego nuevo.
5. Al revés, calificativo que se merece todo aquel neófito en la materia que adquiere un ordenador con la intención de aprender a manerjarlo en unas pocas semanas. Volvemos a rrrrepetirrr la consonante.
6. Consonante que unida a un «lo» es una cochinada. Cuando no está pulsando el botón de disparo está metido en tu nariz. Vocal.
7. Signo matemático que fonéticamente suena igual que los maravillosos sonidos creados con el BEEP de tu ordenador. Todos los manuales de instrucciones de más de 2 hojas lo son.
8. Tierra rodeada de agua. Al revés, si eres tonto tal vez lleves este recipiente metálico.
9. Siglas del club Transtornados Informatizados. Así le gustaban las chicas a tu papá, a tu abuelito y a Rubens.
10. Al revés, lo contrario de verdadero. Agua caliente de sabor repugnante con la que martirizaban a Mafalda.

DEFINICIONES VERTICALES

1. Es exactamente lo que te puedes considerar si no eres capaz de resolver este pasatiempo. A menudo desearías que ese señor de negro que pita penalty en el área de tu equipo se lo tragara.
2. Pronombre personal de primera persona a lo bestia. Consonante. Deidad egipcia.
3. Al revés, tu ordenador puede acabar así si lo tienes una semana entera «enchufao». Consonante. La misma consonante.
4. Consonante. Estas dos consonantes juntas suenan igual que ese caja tonta donde conectas tu ordenador. No nos atrevemos a decirlo, es una cochinada.
5. Número de golpes que requiere tu ordenador para averiarse irremediablemente. En este estado se queda uno cuando se va la luz antes de salvar el trabajo de todo el día. Al revés, apellido de Kung.
6. Al revés, con esta extremidad parecen haber sido realizados ciertos bodrio-programas. Al revés, «taco» favorito de Doña Rogelia.
7. Al revés, los chicos de esta organización norteamericana se pasan el día lanzando cachivaches al espacio. Los ordenadores te piden que los introduzcas continuamente.
8. Idioma en que parecen estar redactados algunos manuales de instrucciones por su diáfana daridad. El agujero en la capa de este elemento está a punto de mandar la Tierra a la porra.
9. Consonante. Consonante. Al revés, pavo analfabeto.
10. Son lo que más abundan en ese maravilloso programa tuyo «totalmente infalible». Siglas de lo que respiras en el metro (Suciedad Anónima).

LA SOLUCIÓN EN EL PRÓXIMO NÚMERO



Se rumorea que IBM, la casa reina en el mercado de ordenadores, está planteándose muy seriamente el lanzamiento de un superordenador de juegos basado en su serie de compatibles. Esta máquina con toda probabilidad llevaría un procesador 80286, tarjeta gráfica VGA y un CD-ROM incorporado. Algo muy parecido al FM-Towns que está causando furor en Japón y que tiene unas características muy similares. Si esta noticia se confirmase causaría una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos.

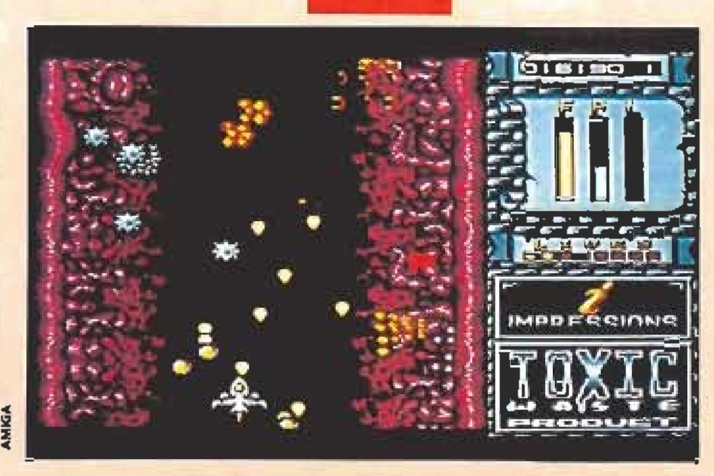
Lamentable

que una vez más se hayan acabado las vacaciones.¡Pero será posible que treinta días duren tan poco!...

Formidable

que una compañía con el prestigio y solera de Firebird vuelva a tener por fin distribuidor en nuestro país. Esperamos ansiosos sus novedades.

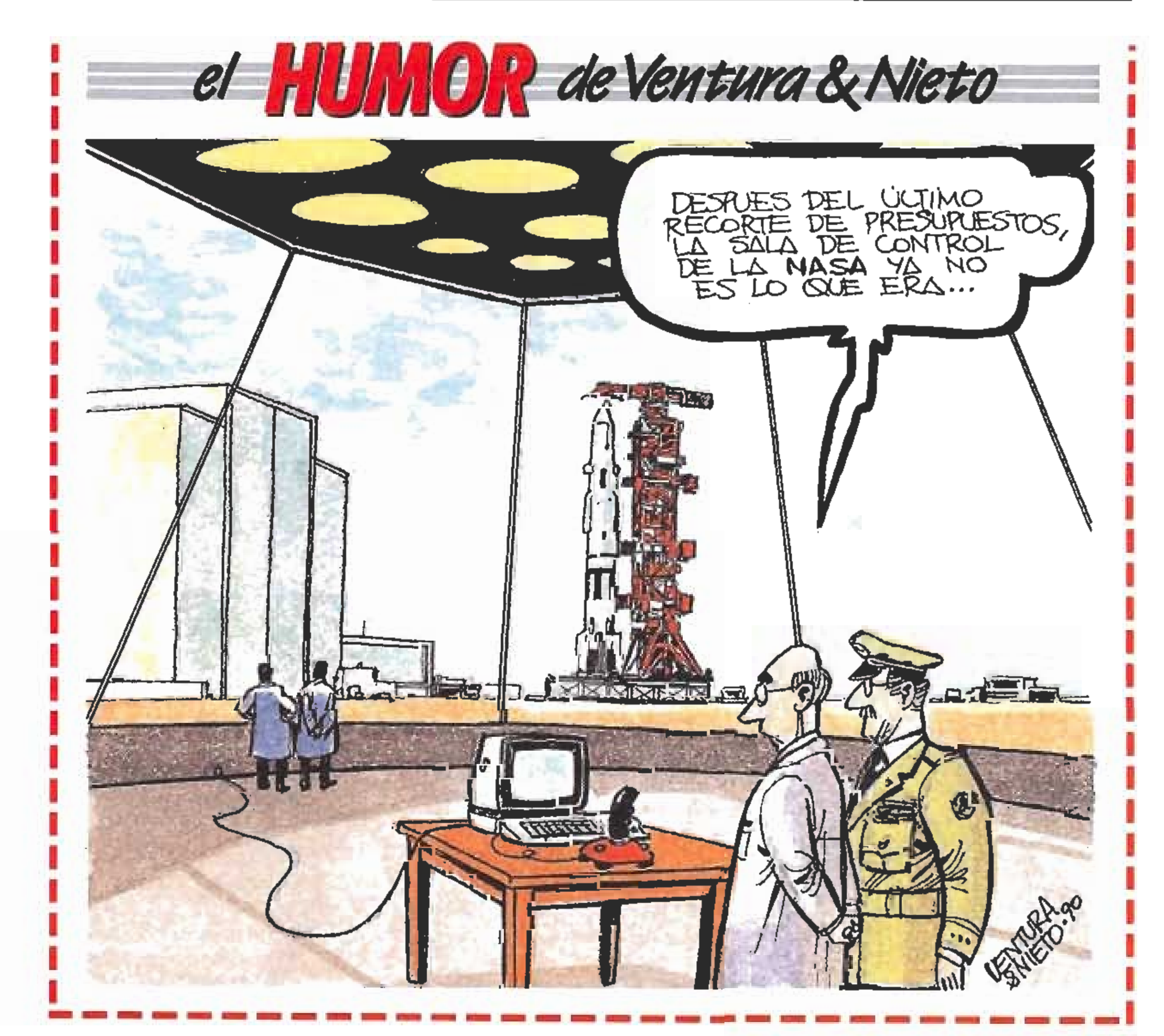
Busca las diferencias





«Chariots of Wrath» es una reciente producción en la que sus programadores no contentos con hacer un machacaladrillos en una de las fases, en otra han hecho un arcade muy similar al archi-conocido «Xenon II». ¡Viva la imaginación! No sólo la nave es muy parecida sino que hay enemigos que prácticamente están repetidos. Incluso los laterales tienen una gran similitud en los dos programas. Como podéis ver en la foto las diferencias son mínimas. ¡Cómo se enteren los Bitmap Brothers...!

el HUMOR de Ventura & Nieto



Dibuja y Pinta en Tres Dimensiones. Compone partituras y suena en estéreo Edita gráficos y cintas de vídeo. Además es un PC compatible.

Y ahora, con su nuevo **PAQUETE*** **FLIGHT OF FANTASY** sólo te cuesta **99.900** ptas



Es el AMIGA 500 de COMMODORE.

Naturalmente.

*ESTE PAQUETE SE COMPONE DE:
El ordenador AMIGA 500/Modulador T.V.,
- DeLuxe Paint (Programa de Dibujo).

y 3 fantásticos juegos:
- F29 Retaliator (Simulador de vuelo).
- Rainbow Island.
- Scape from the planet of the robot monster.

CARACTERISTICAS TECNICAS:
. Motorola 68.000.
. 512 KB.
. Floppy de 3 1/2".
. 3 chips especiales de gráficos, animación, vídeo y sonido.
. 4 canales de sonido estéreo.
. Sintetizador de voz.
. 4.096 colores.





C/ Principe de Vergara, 109 - 28002 MADRID. Tel.: (91) 563 3600   C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA. Tel.: (93) 325 5008



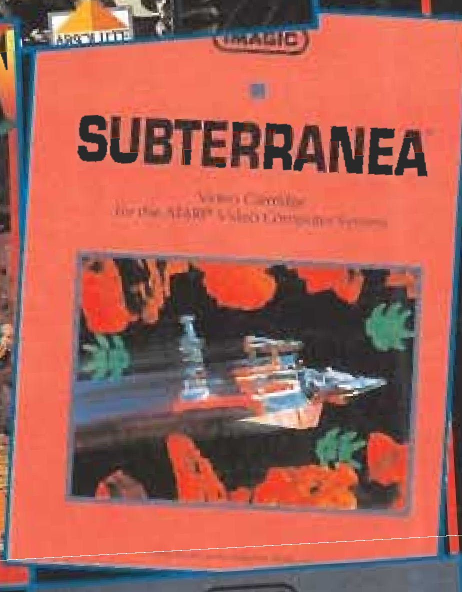


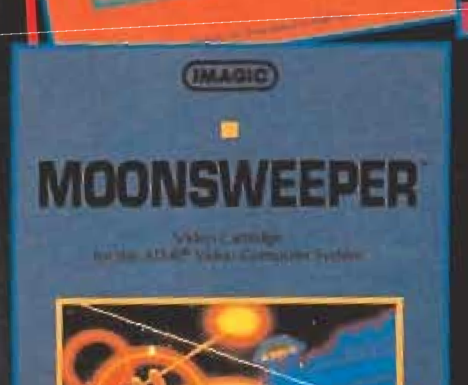


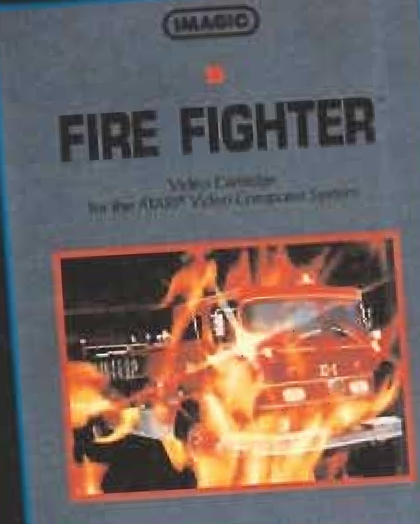




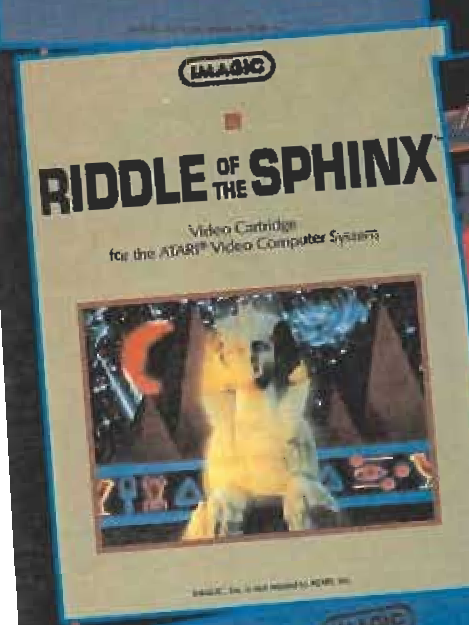


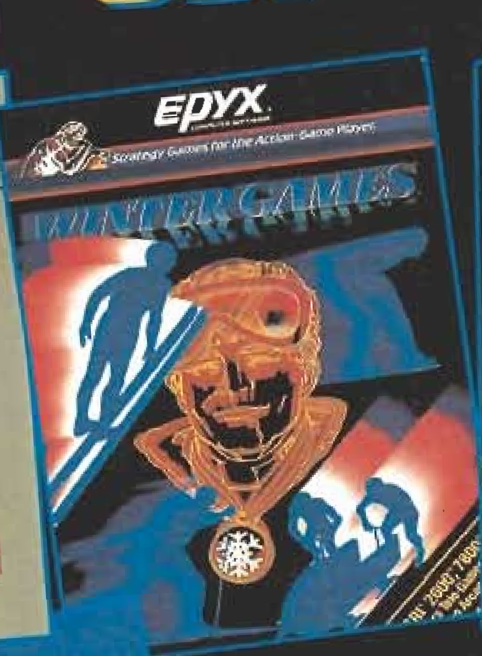


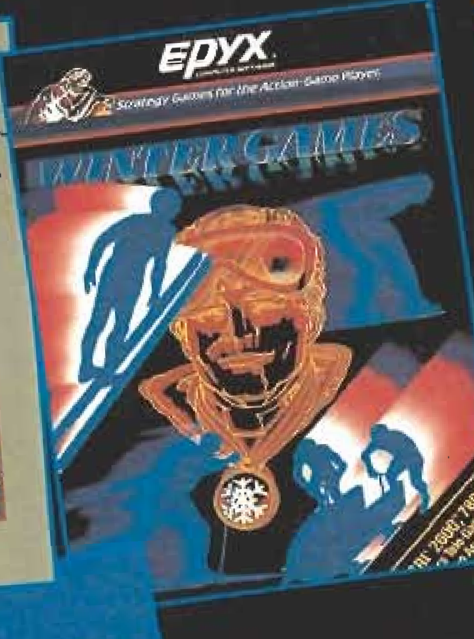


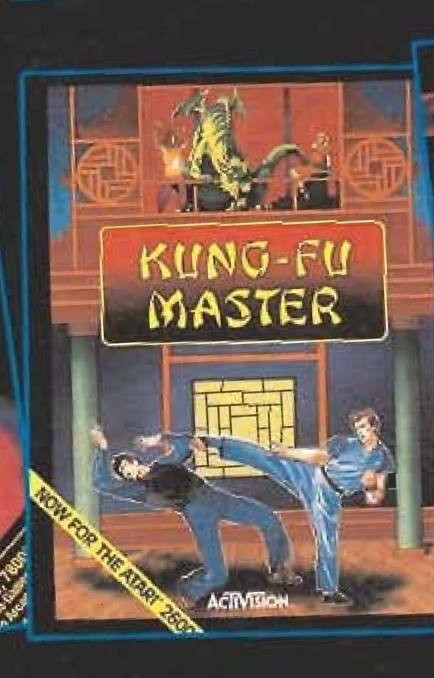


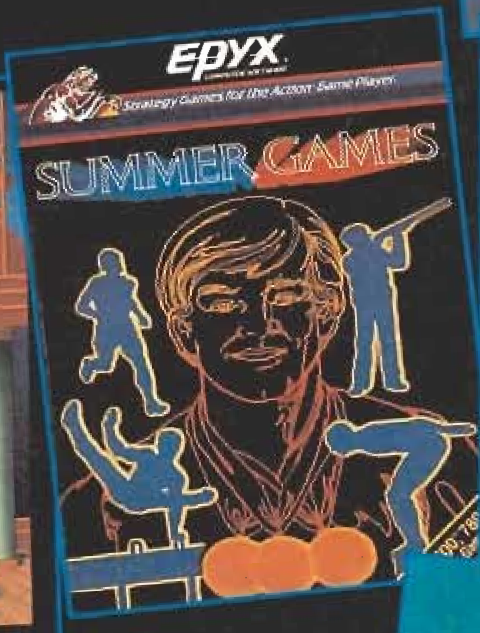
en cartuchos para consolas Atari

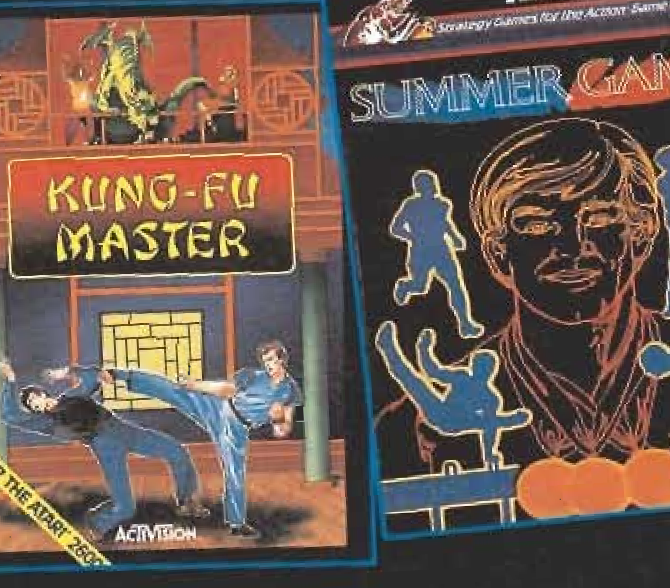


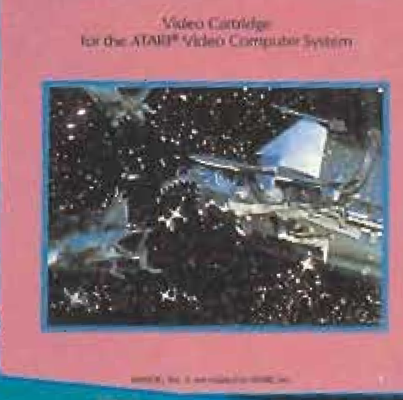


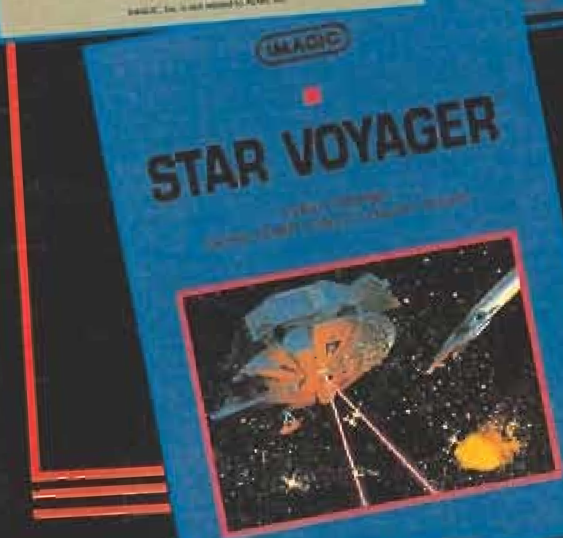




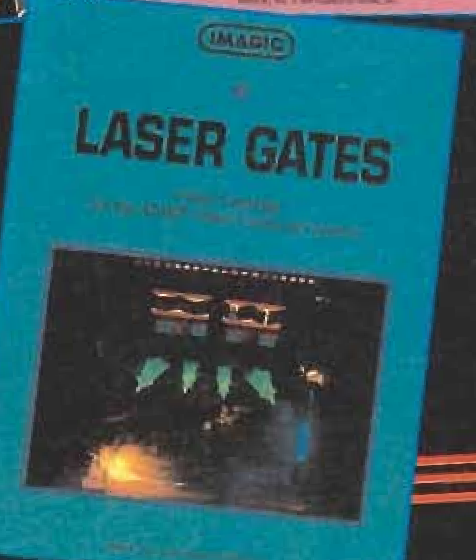












194... y algo

BOMBER RAID

«1941», «1942», «1943», «Scramble Spirits», «Power Strike»,... A esta colección de nombres ahora podemos añadir uno nuevo: «Bomber Raid». Seguro que conocéis alguno de estos juegos así que ya sabéis lo que os espera: acción en dosis muy elevadas.

Un piloto de combate es una persona que en todo momento debe mostrar una enorme sangre fría, ser rápido, más que sus enemigos, y tener una puntería soberbia. Estas tres habilidades son las que te van a hacer falta a ti, lector, si quieres llegar hasta el final de «Bomber Raid».

Nuestra misión es muy sencilla, eliminar a todos los aparatos enemigos, en cada uno de los cinco niveles de los que consta el juego. De vez en cuando, en medio de las fases, aparecerán varios tipos de super-enemigos que hay que destruir para poder seguir adelante.

Entre los cazas que intentan derribarnos encontraremos una especie de diamantes. Estos, al ser disparados, dejarán caer una serie de ventajas que nos van a facilitar las cosas. Si obtenemos una «P» aumentará nuestra potencia de disparo, si es una «S» seremos mucho más rápidos en el manejo de nuestro bombardero, y si es un número junto a nuestro lado aparecerá un pequeño avión que dispara en otra dirección y nos protege del fuego enemigo, (dependiendo de la cifra conseguida podemos llegar a estar completamente rodeados por una escuadrilla de aliados que impedirán, aún a costa de su vida, que nos alcancen los disparos que pueden destruirnos).

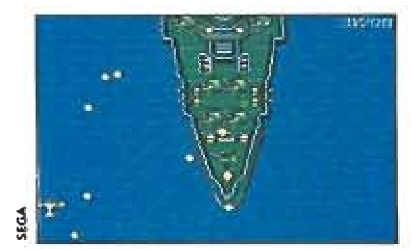
Hay que tener cuidado porque algunos brillantes encierran trampas en forma de una especie de aspas que se lanzan hacia nosotros y que deberemos esquivar para evitar convertirnos en fosfatina.

En general, podemos decir que «Bomber Raid» es un juego bien realizado. El argumento, como ya habréis podido comprobar, es muy simple, pero en un arcade de este tipo no se necesitan complicadas historias sobre seres extraterrestres u organizaciones internacionales dedicadas al crimen, etc, etc. Lo esencial es que cuando pongas el juego puedas rápidamente enterarte de tu misión, y, sin más complicaciones, divertirte con él.

Este objetivo es el que «Bomber Raid» consigue a la perfección. Ni los gráficos son extraordinarios, ni el sonido es alucinante, pero es rápido y adictivo. Enseguida te haces con los controles del joystick y te dedicas a destruir a los aviones enemigos hasta que te derriban. La verdad es que esto es lo que todo el mundo busca cuando se compra un juego de estas características. Sin embargo, si se echa de menos alguna novedad al avanzar de fase ya que al cabo de un cierto tiempo puede resultarte un poco "lo de siempre".

Resumiendo, un arcade sin complicaciones, entretenido y adictivo al principio pero que, al no contener nada nuevo, puede llegar a aburrir si no eres un verdadero fanático de este tipo de juegos. ■

J.G.V.



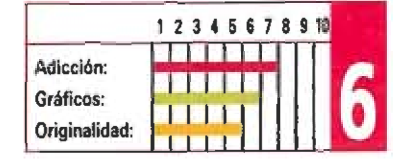
En la línea de los grandes clásicos del género, «Bomber Raid» está diseñado para nervios de acero.



Los diamantes liberarán, al ser disparados, interesantes ventajas que podemos recoger.



Aunque ni los gráficos ni el sonido son espectaculares, el juego es rápido y adictivo.



Pelea a muerte en Japón

KENSEIDEN



Este mes tenemos en nuestras manos una increíble aventura que nos trasladará al antiguo Japón feudal. En aquellos oscuros años este país estaba poblado por sicarios al servicio del malvado Señor de turno. Nuestra misión va a ser derrotarlos para devolver la paz a la tierra del Sol Naciente.

«Kenseiden», es un juego que transcurre en dieciséis fases distintas, cada una correspondiente a una de las provincias que formaban el Japón hace un montón de años. Estas regiones estaban dominadas por seis malvados caudillos que, a su vez, eran gobernados por Yonensai, el Gran Señor del Mal.

Nuestro personaje principal, el héroe que va a intentar eliminar de la faz de la tierra a estos seis esbirros responde al nombre de Hayato. Un guerrero Samurai entrenado para la guerra. Cuando empecemos la búsqueda nuestra única arma será la katana o espada curva. A medida que avancemos en las diferentes fases iremos aprendiendo nuevas estocadas para convertirnos en maestros en el manejo del sable. Para conocer estas mejoras hay que recoger cinco pergaminos secretos que podremos obtener cada vez que derrotemos a uno de los caudillos.

Asimismo, cuando eliminemos a ciertos tipos de enemigos, estos dejarán caer tras su muerte una serie de objetos que nos darán ventajas en los siguientes enfrentamientos. Existen seis diferentes: un elixir que te devuelve tu energía perdida, una nueva espada, una caja de medicinas, un amuleto que reduce tu desgaste al contacto con los enemigos, vidas extras y un diario.



Los tiranos cuentan con el apoyo de un peligroso ejército formado por seres infernales.



Algunos enemigos dejarán caer objetos al ser eliminados como energía, armas o amuletos.

También hay zonas en el mapeado, cuyo acceso no es nada fácil, en las que podemos practicar nuestras habilidades sin riesgo para Hayato. Si consigues superar las pruebas que te impondrá el Maestro éste te entregará un amuleto que impedirá que mueras al primer contacto con los seres del mal.

Demasiados «Malos»

«Kenseiden», aunque sus creadores hayan intentado lo contrario, es, una nueva dosis de lo mismo. Aunque hay opciones curiosas, como la del entrenamiento, cuando insertas el cartucho con el juego en la consola, lo único de lo que tienes que preocuparte es de que no te toque ninguno de los seres que se acercan hacia ti porque todos traen malas intenciones.

De todas formas, y a pesar de la dificultad que entraña poder avanzar en este juego, los aspectos técnicos parecen haber sido cuidados al máximo. Los fondos son muy buenos y llenos de color, al igual que nuestro personaje y las imágenes de los enemigos. La rapidez es elevada y el movimiento bueno. Se echa de menos la posibilidad de realizar algún tipo más de ataque con nuestra espada sin tener que esperar a conseguir el primer pergamino para hacerlo. Por todo esto, aunque «Kenseiden» no resulte en su desarrollo demasiado original, es, por lo menos, jugable y entretenido. Vamos, que aunque no sea un juego espectacular te tendrá ocupado una temporada. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

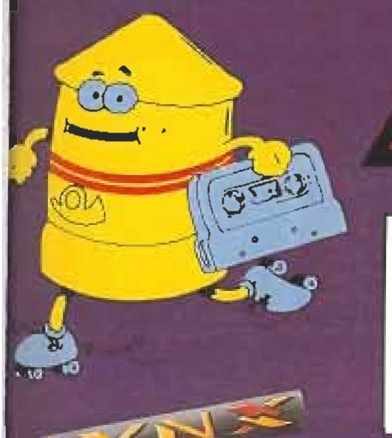
■ ***Para eliminar a los "gusanos volantes" de la primera fase, que te molestarán bastante, lo mejor es atacarles inmediatamente y no dejar que se extiendan.***

■ ***Casi siempre aparecerá un monstruo cuando estés subiendo las escaleras. Espera a que empiece a salir de la nada dándote la vuelta y volviendo por él, si no te tirará escaleras abajo.***

■ ***No dejes que te toquen los esqueletos; si los mantienes a distancia con la espada no te harán daño.***

■ ***Los seres que aparecen botando en el muro bajarán a buscarte cuando encuentren un derrumbamiento por el que puedan descender, así que no avances a lo loco e intenta descubrir el agujero antes que ellos para saber por dónde te atacarán.***

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7



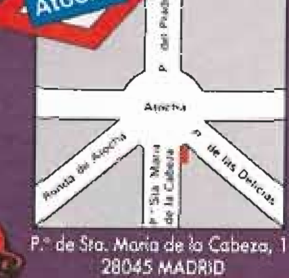
MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

TIENDAS MAIL SOFT



P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SEGA — NUEVOS PRECIOS

CONSOLA SEGA
MASTER SYSTEM 19.900
MASTER SYSTEM PLUS 20.900
SUPER SYSTEM 30.900

OUT RUN, SHINOBI, THUNDER BLADE, DOUBLE DRAGON, CALIFORNIA GAMES, ALTERED BEAST, RASTAN, VIGILANTE, WONDERBOY III, CLOUD MASTER, R-TYPE, BASKETBALL NIGHTMARE, SCRAMBLE SPIRITS, DYNAMITE DUX — 5.590

CHASE HQ, OPERATION WOLF, SUPER TENNIS, FANTASY ZONE, ACTION FIGHTER, THE NINJA, GOLDEN AXE, GREAT VOLLEYBALL, ENDURO RACER, WORLD GRAND PRIX, SECRET COMMANDO, SLAP SHOT, AFTER BURNER, DEAD ANGLE

SUPER NOVEDADES

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
3D Tennis	975	975	975		1.900		2.250
Action Fighter	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Adidas Tie Break	975	975		1.900	2.250	2.250	
Bloodwych	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Bomber Mission Disk						2.850	2.850
Carrier Comand	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cronoquest II						3.990	3.990
El oro de los aztecas						2.250	2.250
F-15 Strike Eagle	1.350	1.350	1.350		2.250	3.900	3.900
Garfield II	1.200	1.200	1.200		1.950		2.500
Grand Prix Circuit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Hostages	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Khalaan						2.250	2.250
La aventura espacial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
La batalla de Inglaterra	495	495	495			3.990	3.990
La espada sagrada	1.200	1.200	1.200	1.200			
La espía que me amó	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Laser Squad	1.200	1.200	1.200	1.200	2.2250	2.450	2.450
Matrix Marauder						2.250	2.250
Microprose Soccer	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Midnight Resistance	975	975	975		1.900		2.250
Mister Gas	1.100	1.100			1.995	2.250	
Mithos	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
P-47	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Power Drome						2.500	2.500
Regreso al Futuro II	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Rick Danguerous	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Ring of Meduda (estrat.)						2.950	2.950
RVF-Honda						2.250	2.250
Shadow Warrior	975	975	975		1.900		2.250
Sim City	1.350	1.350			2.250	3.900	3.900
Sly Spy	975	975	975		1.900		2.250
Snoopy	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Snowstrike	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Soviet	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
Stunt car Racer	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Tower of Babel						2.850	2.850
Twinworld	1.200	1.200	1.200		1.900		
Weird Dreams						2.250	2.250
Wing Walker						2.500	2.500

REVISTA AMIGA TOOL **2 discos** sólo 995 **N.º 10 YA A LA VENTA**
CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO, DEMOS

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 195 ptas.

SPECTRUM
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipi Zape, Mortadelo, West Bank, Rocky, Sorizam, Robotscape, Saimazoom, Video-Olimpic, Phantomas.

AMSTRAD
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipi Zape, Mortadelo, West Bank, Toys, TR-92, Rescate, West.

COMMODORE
Pantera Rosa, Bitmanía, West Bank, Deactivators, Dan Dare, Golf Construction.

MSX
Aspar, Triple Comando, Pantera Rosa, Zipi Zape, Mortadelo, Rocky, Don Cayetano, Buzo, Road Race, Robber, Sabotaje, Alfa Centauro.

AMSTRAD DISCO
995 Ptas.
Aspar, Garfield, Mortadelo, Xenon, Barbarian, Pacmanía, Prohibition, Los Picapiedras, Equipo A, Peter Breadsley, Red October.

Existencias limitados en ofertas.

DIDACTICOS PC-AMIGA-ATARI

TITULO	PRECIO
Paseo por Hyde Park (Inglés inferior)	4.995
Balada Big Ben (Inglés medio)	4.995
Enigma en Oxford (Inglés superior)	4.995
Matemáticas (11-12 años)	4.995
Matemáticas (12-13 años)	4.995
Matemáticas (13-14 años)	4.995
Matemáticas (14-15 años)	4.995
Los tres cerditos se divierten (4-7 años)	3.995
Piscou cazador del tesoro (9-13 años)	3.995
Los pequeños castores en el bosque (7-10 años)	3.995

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS A 995 ptas.

PC 5 1/4
Double Dragón, Telemark Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Circus Games, Driller, Freedon, Roller Coaster, Jungle Book, Sidewinder, Sky Fox II, Tau Ceti, Academy, Equipo A.

PC 3 1/2
Test Drive, Double Dragón, Telemark Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Xenon, Circus Games, Driller, Freedon, Roller Coaster, Jungle Book, Ninja, Sidewinder, Sky Fox II.

AMIGA - ATARI ST
Test Drive, Double Dragón, Telemark Warrior, Ninja, Sky Fox II, APB, Circus Games, D. Thonson, G. Nius, Freedon, Driller, H.K.M, Games Winter ED., Renegade, Retorno del Jedi, Roller Coaster, Tiburón, Run the Gauntlet, Tiger Road, Victory Road, Forgotten Worlds, Teenager Queen, Desperado.

Existencias limitadas en ofertas.

SUPER EXITOS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Acien Battles (War G.)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Adidas Soccer	975	975	975		1.900	2.250	2.250
After the War	545	545	1.200	545	1.950		2.500
Altered Beast	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Angel Nieto Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Beach Volley	975	975	975		1.900		2.250
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blood Money	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Bomber	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	2.850
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Cycles	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Dan Dare III	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Defender of the Earth	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Double Dragon II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Dynasty War	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
F-15 Strike Eagle	1.350	1.350	1.350		2.250	3.900	3.900
F-16			2.250			4.995	4.995
Football Man. W. C. Ed.	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Gunship	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Hammerfist	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Heavy Metal	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Hot Rod	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Imposamole	975	975	975		1.900		2.250
Italia 90 (DRO)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Italia 90 (ERBE)	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Jack Nicklaus Golf		1.500	1.500		2.500	2.500	2.500
Kick off II	1.200	1.200	1.200		2.250	3.995	3.995
Klax	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Kung Fu	1.200	1.200		1.200	1.950	2.250	
Mad Mix II	1.200	1.200		1.200	1.900		
Magic Jhonson Basket	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	
Mundial Fútbol (Opera)	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
Ninja Spirit	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Pack Genial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		
Pack Metal Action	1.450	1.450	1.450	1.450	1.950		
Petrovi Basket	1.200	1.200		1.200	1.900	2.250	
Pimball Magic		875			1.995	2.250	2.250
Pirates	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Power Drift	545	545	1.200	545	1.900		2.250
Pro Tennis Tour	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	.3390
Rainbow Island	975	975	975		1.900		2.250
Resolution 101						3.990	3.990
Scramble Spirit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Shinobi	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Simulador de tenis	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
Sirwood	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Skate or Die	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	
Sonic Boom	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Strider	875	875	875		1.900	2.250	2.250
Strip Poker II	545	545	545	545	1.950	2.250	2.250
Super Wonder Boy	975	975	975		1.900		2.250
Tennis Cup		875			1.995	2.250	2.250
Test Drive II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Treasure Trap						3.990	3.990
Turbo out Run	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Turrican	975	975	975		1.900		2.250
TV Sport Football						3.900	3.900
Vulcan (War Games)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Wall Street			1.350			[illegible]	[illegible]

Ordenadores

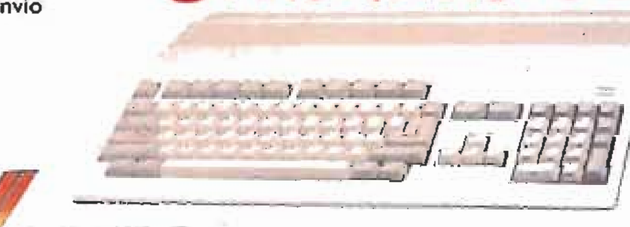
Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios. Y sin gastos de envío





520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc. + 7 utilidades.

59.900 ptas. (IVA incluido)
ATARI STE 84900 + 20 juegos + 3 utilidades
ATARI 1040 STFM-**94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE-**119.900 ptas.** (IVA incluido)





AMIGA 500 + 20 programas de regalo + Modulador + F-29 Retaliator + Rainbow Island + Escape from the Planet of Robot + Deluxe Paint II
88.900 ptas. (IVA INCLUIDO)

CON MONITOR 136.000
MONITOR 10845 .... 54.000
AMIGA 2000 + MONITOR 225.000

También tenemos

Interface Kempston (para joystick)	2.475	Multiface II (AMS)	16.500
Interface multijoystick (SP)	3.895	Modulador TV (AMS)	9.900
RAM JET (+3) (copiador pokeador)	10.500	Cable cassette (AMS)	1.200
Cable cassette (+3)	1.200	Reset (C-64)	1.500
Disco Pack + 3	2.950	Interface copiador audio (C-64) Con fuente	3.900
Discology + 3	2.950	Sin fuente	2.900
Tasword (castellano (+3)	5.295	MDO Interface sonido (PC)	4.495
Hisoft Dev Pac (castellano) (+3)	5.295	Joystick Zero Zero + Tarjeta (PC)	6.900
		Cable euroconector (ATARI)	3.500

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 — 995
50 discos 3 1/2 — 4.900

10 discos 5 1/4 — 495
10 discos 3" — 3.900



STAR LC-10 Color .... **47.900 ptas.**
STAR LC-10 B/N
Cable incluido. .... **37.900 ptas.**
Cartucho color .... **1.695 ptas.**
Cartucho B/N .... **995 ptas.**

CARTUCHOS MSX

NEMESIS III	5.900	KINGS VALLEY II	4.900
NEMESIS	4.900	KONTRA (MSX II)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.900	METALGEAR (MSX II)	5.900

COMPLEMENTOS AMIGA

Ampliación de memoria 512 K con reloj	17.900	Disco duro 20 Mb/A 500	74.900
Ampliación de memoria ampliable a 1,8 Mb		Copiador con hardware	7.900
Placa con 0,5 Mb	28.900	Digi View Gold 4.0	24.900
Placa con 1,8 Mb	48.900	Digitalizador B/N tiempo real	25.900
Ampliación de memoria a 8 Mb interno		Senlock NHS	49.900
Placa con 2 Mb	89.900	Digitalizador de sonido	9.900
Unidad de disco 3/5 externa	18.900	MIDI	3.500
Unidad de disco 5 1/4 externa	27.900	Filtro especial 1084	2.700
		Cable euroconector	2.500
		Modulador TV	6.500
		Almohadilla ratón	995

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

*Precios válidos salvo error tipográfico

CÓDIGO SECRETO

PC

GOODY

Este es uno de los primeros juegos que salieron para Pc. Ahora te resultará más fácil si sigues estas instrucciones. Si cuando estemos en la primera pantalla de la fase de la construcción nos situamos en el borde inferior izquierdo seremos inmunes a cualquier disparo de la luna o del obrero. Esto también ocurrirá en cualquier casilla del banco. ¡Ah! y la clave de la caja fuerte es 1354942169580.

David Conte (Barcelona)

F-19 STEALTH FIGHTER

Un truco para obtener el armamento completo para nuestro caza es pulsar la tecla ALT y, sin soltarla, apretar la R.

Antonio Lozano Martínez (Madrid)

LEISURE SUIT LARRY

Seguro que sois muchos los que estáis atascados en alguna fase de este entretenido juego. Aquí va en pocas líneas la solución.

Entra en el bar, pide un whisky, dáselo al borracho, recoge la rosa, entra en el baño y examina tres veces la pared, coge el anillo del desagüe, vuelve al bar y llama a la puerta, di la contraseña, dentro usa el mando, sal y vuelve a entrar.

Ahora sube a la habitación, coge los caramelos, sal por la ventana y coge el martillo de la basura, coge un taxi y ve al casino, compra la manzana, apuesta para obtener fondos y recoge la entrada de la papelera del fondo.

Vuelve en taxi a la tienda y compra vino, una revista y otro objeto que necesitarás para tu noche de bodas. El vino dáselo al vagabundo. Ve a la derecha y dale la entrada al matón de la puerta, sube y siéntate con la chica, mírala y baila con ella. Luego dale la rosa, los caramelos y el anillo a medida que te lo pide. Luego dale dinero y vete a la iglesia junto al casino.

Cásate y ve al cuarto piso del hotel. Enciende la radio y apunta el teléfono. Ve a la tienda y llama a esenúmero, pide el vino para la suite nupcial y vuelve con tu mujer. Intenta llevarla a la cama y tras su broma corta las cuerdas con la navaja. Coge la cuerda y bébete el vino.

Vuelve al bar, sube por la escalera de incendios y ata la cuerda a la barandilla. Rompe el cristal con el martillo y coge las píldoras. Vuelve al casino y dáselas a la chica del piso de arriba. Aprieta el botón del mostrador y entra en el ascensor. Arriba sal a la terraza, entra en la bañera, mira a la chica y dale la manzana. Luego disfruta del espectáculo.

Cortesía de un lector anónimo que no ha puesto su nombre en la carta.

SPECTRUM

TOI ACID GAME



Un pokecillo de vidas infinitas para este juego ácido 65534,33.

Guillermo García (Argentina)

ALTERED BEAST

Para cargar cualquier nivel aprieta todas las teclas del ordenador con las dos manos mientras estés jugando, te dejará ver hasta el final del juego.

Mario Pérez Corral (Madrid)

LAST NINJA II

Cuando estés peleando contra algún enemigo aprieta H y verás como ganas la pelea sin complicaciones.

Lorenzo Alba (Cádiz)

NEW ZEALAND STORY

Tecleando FLUFFY mientras estás en la pantalla de presentación conseguirás vidas infinitas.

Eugenio Disco (Barcelona)

BLACK LAMP

Otro POKE, esta vez desde las Islas Afortunadas, en las direcciones 33606 y 34487 los dos con el valor 127 y la obtención inmediata de vidas infinitas para el caballero.

Álvaro Lozano García (Gran Canaria)



MA

¡Prepárate! Los chicos de Lucasfilm atacan de nuevo, y esta vez lo hacen con un auténtico plato fuerte. Si eres amante de la aventura, si te gusta estrujarte un poco el coco y te consideras capaz de buscar salida a las situaciones más insólitas, te ha llegado por fin el programa que estabas esperando. «Maniac Mansion» viene cargado de estupendos gráficos, buenos efectos sonoros y un guión de lo más original. ¿Que de qué va la historia? Pues verás, resulta que una vez un meteorito cayó del espacio y...

Aquella tarde me encontraba pensando en la organización del guateque del fin de semana, cuando una llamada telefónica me cortó súbitamente la inspiración.

Era Sandy, la chica con la que estaba saliendo. Su nerviosismo al decirme que tenía que ayudarla porque andaba metida en un buen lío, no presagiaba nada bueno. Entre balbuceos y alguna que otra lágrima, Sandy me contó una increíble historia sobre un extraño meteorito al que había visto caer unas semanas atrás. Su búsqueda del lugar del impacto había terminado en la Mansión Maniac, un viejo caserón aparentemente abandonado en las afueras de la ciudad, en el que había entrado, pero del que le iba a costar bastante salir. Un científico loco con un extraño vicio por los videojuegos la mantenía presa como conejillo para un macabro experimento. Precisamente, el tal Doctor Fred andaba echándose una partidita a las máquinas mientras Sandy me telefoneaba pidiendo ayuda.

Cuando estaba a punto de decirle a la chica que se dejase de historias conmigo, soltó un grito de terror y la comunicación se cortó. Todas las reacciones de los héroes del cine ante situaciones de este tipo pasaron por mi cabeza en segundos, pero sencillamente no sabía qué hacer.

Lo primero que se me ocurrió fue llamar a casa de Sandy, donde me contestó un padre enormemente cabreado que me acusaba de haber raptado a su hija hacía ya dos días. Entre insultos y amenazas, comprendí que el caso no era ninguna broma y colgué el auricular sin pensármelo.

Con toda la prisa que podía darme, empecé a localizar a los colegas de la pandilla para que me ayudaran, pero en cuanto oyeron mi historia, las chicas se inventaron mil excusas para no meterse en líos. Incluso Jeff el Surfero, que tenía fama de duro, demostró la poca gracia que le hacía entrar al viejo caserón. Al final conseguí convencer al cerebrín de Bernard y al bueno de Michael. Los tres nos pusimos en marcha hacia la mansión con más miedo que ganas, pero sin titubeos.

La verdad es que si intentase hacer una lista de los problemas que tuvimos que superar para rescatar a Sandy, seguramente me olvidaría la mitad. Creo que será mejor ir contando la historia desde el principio.

Viaje a lo desconocido

Para entrar en la casa, después de dar más de una vuelta, localizamos la llave en el sitio más inesperado: debajo del felpudo. Incluso nos reímos del tópico.

Tras una primera vuelta de inspección, comprobamos que algunas puer-



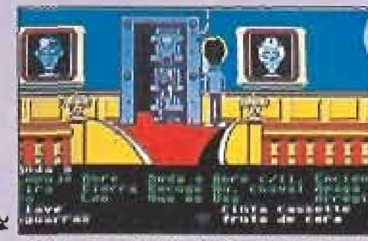
Una Historia de Locos

NIAC MANSION

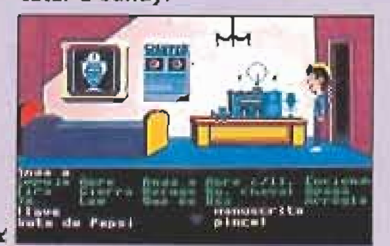


Nuestros amigos se disponen a rescatar a Sandy.

Dave busca en la cocina algo que pueda serle útil.



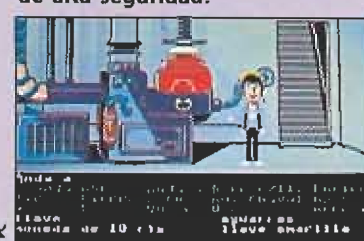
Algunas puertas de la mansión son de alta seguridad.



La habitación de la radio comunica con un altillo.



Madre e hijo traman sus planes maléficos.



El peligroso reactor nuclear.

tas estaban cerradas, y el pobre Michael, cuando entraba en la cocina, fue sorprendido por una monstruosa enfermera de piel verdosa, que lo dejó cuajado del susto. Nosotros conseguimos ocultarnos, mientras Michael era conducido a una mazmorra en el sótano. Tras observar como la enfermera pulsaba un resorte secreto que daba entrada a los sótanos junto a la escalera, y después de verla subir, bajamos a la búsqueda de nuestro colega. Éste nos dijo desde detrás de una puerta metálica que se encontraba bien, pero que estaba encerrado con llave.

Junto a la puerta encontramos una llave plateada que no servía, pero que guardamos por si acaso. Tras buscar por varias habitaciones, localicé una vieja llave colgada de una lámpara. El único problema era que estaba tan alta que nos era imposible llegar a ella. Junto a nosotros había un aparato de música, al que Bernard echó rápidamente el ojo.

Sin que yo entendiese demasiado bien qué hacía, me contó que la lámpara era de cristal, y que el cristal podía romperse con un ruido lo suficientemente agudo. Nuestra solución era conseguir grabar un sonido de estas características y reproducirlo en la pletina. Después de un rato por los pisos superiores de la mansión, conseguimos lo que necesitábamos y otra llave amarilla que, por supuesto, nos guardamos.. Tras destruir la lámpara, obtuvimos la llave vieja que resultó ser la del calabozo. Nos abrazamos emocionados, y comprendimos que el peligro mayor había pasado. La llave que teníamos nos garantizaba la salida de la prisión a cualquiera de nosotros.

Continuamos buscando a Sandy, y tras alguna puerta que abrimos con la llave plateada, apareció la magnífica piscina de la casa. Seguro que si Jeff hubiese venido se habría dado un baño, pero a nosotros nos parecía que el agua tenía un color raro, y que hasta olía diferente. Bernard se empeñó en tomar una muestra para analizarla, a lo que no pude oponerme. Poco después, la llave amarilla nos abría el maletero de un extraño vehículo sin ruedas aparcado dentro del garaje.

Un maletín de herramientas y una llave de grifo se unieron a nuestra colección de objetos.

De vuelta por la piscina, Michael dijo que veía algo brillante en el fondo de ella, y después de una atenta observación, coincidimos en que era una llave. Como el agua era tan sospechosamente peligrosa, buscamos por toda la casa las tuberías de desagüe, y mientras uno las abría, otro de nosotros recogía la extraña llave radiante.

Decidimos entonces dividirnos para recorrer la mayor cantidad posible de habitaciones a la búsqueda de Sandy. Después de un rato, nos encontramos en el salón, donde cada uno comentó lo que había visto de interés. Bernard, como siempre, había estado experimentando. El agua de la piscina había tenido un efecto sorprendente en una planta. La había hecho crecer tanto, con la ayuda también de otro refrescante objeto, que incluso pudo trepar por ella hasta una habitación extraña en la que había localizado un potente telescopio. Yo había encontrado una caja fuerte tras un cuadro, cuya combinación parecía estar escrita al pie, pero en letra casi microscópica, y Michael se tropezó con una estupenda sala de juegos. Como era de suponer, corrimos todos ha- ▶





El multipower pondrá nuestros músculos a tono para tareas que requieran fuerza.

MANIAC MANSION

Una Historia de Locos

cia este último hallazgo a intentar jugarnos las monedas de 10 que habíamos encontrado por la casa, pero comprobamos que hacían falta monedas de 25, y que además alguna avería en los enchufes mantenía la sala de juegos sin corriente, aún cuando no faltaba en el resto de la casa.

Cada vez más cerca de Sandy

Nuestra gran adicción por los videojuegos nos puso a trabajar las mentes de una manera sorprendente. Pronto alguien apuntó que las monedas sólo podían estar en el sitio más lógico: la caja fuerte. Para averiguar la combinación, utilizamos el telescopio. Ya sólo quedaba arreglar la avería eléctrica. Una capa de pintura que quitamos con aguarrás ocultaba un cuartucho lleno de humedad en el que localizamos el cortocircuito. Bernard se las entendió de forma que tras algún que otro intento fallido, consiguió solucionarlo.

Cuando todo estuvo a punto, nos olvidamos por un rato de nuestros problemas, y echamos unas partidas. En todas ellas, ninguno fue capaz de superar el record de un tal Dr. Fred que había alcanzado una muy buena puntuación. Tantos intentos fallidos me dejaron grabado el record que no podíamos batir. Luego, pensé en la pobre Sandy, y conseguí que los chicos dejaran la máquina del meteoro (era la más flipante), y continuamos con nuestra búsqueda.

Bernard tuvo un extraño encuentro. En una de las habitaciones del tercer piso se encontró con un tipo horrible llamado Ed, quien le condujo al calabozo. Mientras tanto, nosotros localizamos en la habitación de Ed una extraña tarjeta morada que parecía valiosa.

Tras rescatar a Bernard, llegamos a la conclusión de que la única puerta que nos quedaba por investigar era la que se encontraba en el calabozo cerrada a cal y canto. Mientras yo me marchaba para allá, Bernard se empeñó en ir a pedir ayuda a alguien con la radio que había en el piso superior. Ya en el calabozo, una de las llaves que llevaba, me permitió abrir los dos grandes candados. Tras la primera puerta, apareció una segunda con cerradura electrónica de combinación. Sin pensármelo mucho, marqué el primer número que tenía en la memoria, y para mi asombro, resultó ser el correcto.



El garaje guarda más de un objeto útil.



Nuestras dotes de fontanero se pondrán a prueba.



En el fondo de la piscina encontraremos una de las llaves imprescindibles.



Tras la pintura, se oculta algo que el aguarrás puede desvelarnos.



La habitación de la "romántica" Edna.



El profesor Fred es un viciosillo de los videojuegos.



El telescopio nos servirá para algo más útil que para ver las estrellas.



Al malo de la historia se le terminaron las gamberradas.



No podía faltar la maquinita de Pepsi.



El traje antiradiación nos protegerá del meteorito.

Desde el interior me llegó la voz inconfundible de Sandy, y cuando ya me disponía a entrar, me llevé uno de los mayores sustos de mi vida. En el aire de la celda se materializó un extraño hombrecillo verde con una especie de escafandra espacial. El increíble Bernard había logrado una vez más una proeza. El alienígena pertenecía a la policía de meteoritos, y todo parecía indicar que el culpable de todo lo que ocurría en la mansión era el meteorito que Sandy había visto caer. Me saludó escuetamente y apartándome, se adentró en el laboratorio. Se le cayó una especie de insignia de metal que recogí intrigado, y le seguí en busca de Sandy. Nada más entrar, un horrible tentáculo intentó impedirme el paso, pero la vista de la placa de la policía de meteoritos pareció impresionarle, y no se atrevió a molestarme.

En la habitación contigua, como yo ya suponía, encontré a Sandy atada a una extraña maquinaria, y al loco del Doctor Fred, quien comenzó a amenazarme y se apresuró a conectar un dispositivo de autodestrucción.

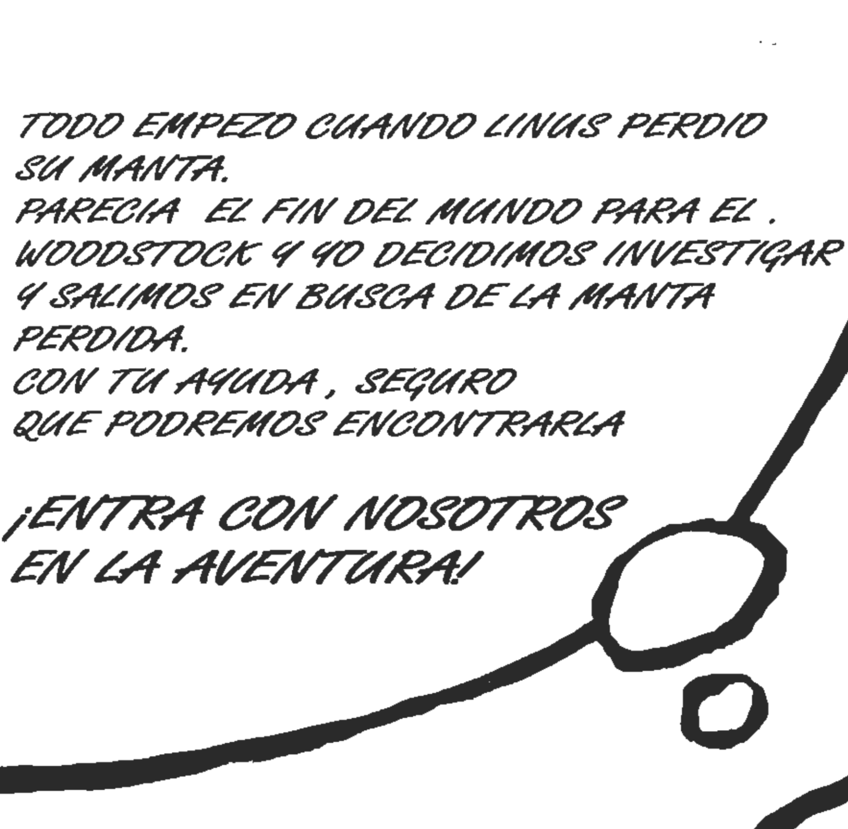
Uno de los finales

Sandy me comentó que la única forma de liberar al Doctor del influjo del meteorito, era desconectar el sistema de control que existía tras otra puerta, que sólo podía abrirse con una tarjeta de seguridad. Esta habitación estaba contaminada de radioactividad por el meteorito, así que me protegí con un traje que localicé por el laboratorio, y entré a tiempo de ver como el policía espacial se llevaba al malvado meteorito. Nada más desconectar el interruptor, el Dr. Fred pareció recuperar la cordura, y neutralizó el sistema de autodestrucción.

Supercontento por el desenlace que todo había tenido, me abracé a Sandy que, emocionada, me besaba diciendo que era el chico más valiente que había conocido, y todas esas cosas que yo ya sabía. Reuní a Bernard y a Michael, y sin pensarlo mucho, nos despedimos del ahora cuerdo Dr. Fred, antes de que algún tornillo pudiese soltársele y nos metiera en un nuevo lío.

¡Ah! Bernard insiste en que aunque todo nos salió bien tal como lo hicimos, había un montón de formas diferentes de haber resuelto el enigma. Yo tengo mis dudas, pero he de reconocer que el empollón tiene un buen coco, por lo que puede que la razón esté de su parte. ■

Diego Gómez Maza



SNOOPY

¿Un videojuego... ...o dibujos animados?

PANTALLAS DE LA VERSION ATARI ST

SCHULZ

THE EDGE

¡Snoopy, Woodstock, el buenazo de Carlitos y el resto de su pandilla están por fin aquí, en tu ordenador!

Aquí tienes una aventura de verdad con gráficos al 100% como nunca has jugado antes. Este juego simula a la perfección los dibujos animados: creerás que estás participando en una historieta de animación.
Este es un juego lleno de sorpresas. ¡Además hay más de una solución! Así que resuelve el juego una vez y aún habrá mucho más por descubrir en tu papel del intrépido sabueso super-detective.



SPE CASS • AMS CASS
SPE DISCO • AMS DISCO
PC (CGA/EGA) • ATARI • AMIGA

DISTRIBUIDO POR:



C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

SI NO LOS TIENES, PÍDENOSLOS

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANÍA. Puedes hacer tu pedido rellenando el cupón que incluye la revista o llamando al teléfono (91) 734 65 00.



1 • Target Renegade
• La Guerra de las Vajillas
• Black Beard
• Garfield
• Turbo Girl
• Venom Strikes Back
• La Pantera Rosa.

2 • Desolator
• Mad Mix
• Karnov
• Hundra
• Magnetron
• Mortadelo y Filemón
• Gutz
• Cybernoid.

3 • Beyond The Ice Palace
• Los Pájaros de Bangkok
• Gothik
• Skate Crazy
• Capitán Sevilla.

4 • Emilio Butragueño Fútbol
• Hopping Mad
• Terramex
• Andy Capp
• Tetris
• Mickey Mouse.

5 • Overlander
• Dark Side
• Vindicator
• Meganova
• Humphrey.

6 • Thypoon
• Vampire's Empire
• Operation Wolf
• 1943
• Road Blaster
• Where Time Stood Still.

7 • Barbarian II
• Artura
• Thunder Blade
• Live and Let Die
• Intensity
• Triple Comando
• El Poder Oscuro
• Cybernoid II
• Sol Negro.

8 • Afterburner
• Robocop
• Barbarian
• Savage
• París-Dakar
• Navy Moves.

9 • Pac-Manía
• Batman
• The Caped Crusader
• Total Eclipse
• Rambo III
• The Last Ninja II.

10 • Dragon Ninja
• Tuareg
• R-Type
• El Retorno del Jedi
• Netherworld
• Dark Fusión.

11 • The Munsters
• Double Dragon
• Technocop
• Alien Syndrome
• Led Storm.

12 • Perico Delgado
• Gonzzallez
• Rescate Atlántida
• Metrópolis
• Eliminator.

13 • Xenon
• Renegade III
• H.A.T.E.
• Ulises
• The Games Summer Edition.

14 • Super Scramble
• Obliterator
• Stormlord
• After the War
• Enmanuelle.

15 • Vigilante
• Casanova
• Forgotten Worlds
• Tiburon
• Red Heat.

16 • Xybots
• Indiana Jones y la última cruzada
• The running man
• 007 licencia para matar.

17 • Comando Quatro
• Thunderbirds.

18 • Dragon Spirit
• Mot
• Batman
• Aventura Original
• A.M.C.

19 • Viaje al Centro de la Tierra • Strider
• Rick Dangerous
• Toi Acid Game
• Mazemanía.

20 • Comparativa coches
• Emilio Sánchez Vicario Grand Slam
• Satán • Moonwalker
• Cazafantasmas II
• Ghouls'n'ghosts
• Los Intocables.

21 • Capitán Trueno
• Tusker • Livingstone Supongo II.

22 • Snoopy • Jabato
• RAM.

23 • Paris-Dakar 90 • Myth
• Beverly Hills Cop.

24 • Infestation
• Dragon's Lair
• Jungle Warrior.

25 • Escape from Singe's Castle • Castle Master
• Indiana Jones, la aventura gráfica
• Mad Mix II.

26 • Sirwood • Hammerfist
• Cozumel • Simulador profesional de tenis .

27 • Kick Off 2
• Treasure Trap
• Dan Dare III
• Ivanhoe

TE PRESENTAMOS LO ULTIMO..
LA NUEVA MODA EN U.S.A. Y JAPON...

Tele Juegos

GAME BOY™

+ UNA AUTENTICA CONSOLA DE CARTUCHOS RECAMBIABLES EN LA PALMA DE TU MANO.

+ TOTALMENTE INDEPENDIENTE, NO NECESITA SER CONECTADA A LA RED.

+ MAS DE 5.00.000 VENDIDAS EN JAPON. MAS DE 3.000.000 EN U.S.A. AHORA PUEDES SER DE LOS PRIMEROS EN TENERLA DE EUROPA.

+ MAS DE 100 TITULOS DISPONIBLES EN MENOS DE UN AÑO DE VIDA, Y POR SU GRAN IMPACTO, TODAS LAS MAS IMPORTANTES FIRMAS DE SOFTWARE ESTAN PREPARANDO JUEGOS PARA GAME BOY.

+ CABE EN UN BOLSILLO. ROBUSTA Y SOLIDA CONSTRUCCION.

+ IDEAL PARA TRANSPORTARLA Y LLEVARTELA CONTIGO A DONDE QUIERAS: AL COLEGIO, A LA PLAYA, A LA PISCINA, EN VIAJES...

+ CONSUMO MINIMO DE PILAS: GASTA MENOS DE 20 PESETAS DE PILAS POR HORA. LA CONSOLA INCLUYE 4 BATERIAS GRATIS.

+ FANTASTICO SONIDO EN 4 CANALES. INCLUYE CASCOS GRATIS.

+ 6 MESES DE GARANTIA.

CONSIGUE TU GAME BOY POR SOLO:	TELEFONO DE PEDIDOS:
15.900 pts.	(91) 532 00 85





CONTROL DE CONTRASTE

ADAPTADOR DE FUENTE DE ALIMENTACION OPCIONAL

INTERRUPTOR DE ENCENDIDO

CONECTOR PARA DOS JUGADORES

CONTROL DE VOLUMEN

JOYSTICK MULTIDIRECCIONAL

BOTON DE DISPARO 1

BOTON DE DISPARO 2

BOTON DE SELECCION

BOTON DE INICIO DE JUEGO

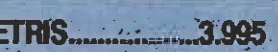
ALTAVOZ DE SONIDO

ENTRADA PARA AURICULARES

FOTO DE LA CONSOLA A TAMAÑO REAL

SELECCION DE CARTUCHOS PARA GAME BOY





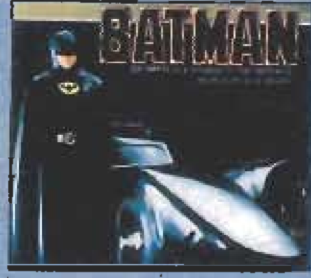
TETRIS..........3.995

Una autentica delicia de juego. El primer juego ruso. Si no te asusta obsesionarte con su increible jugabilidad, puede ser tu nuevo vicio. Estimula tu agilidad mental.



SUPER MARIO 2..........3.995

La segunda parte del famoso Mario Bros., con nuevos y espectaculares mundos. Recorrelos con tu personaje evitando a los enemigos y recoge los objetos y tesoros a tu paso.



BATMAN..........4.495

La batmania en tu GAME BOY. Con la licencia de la famosa pelicula y basado en esta. Eres Batman y debes correr y luchar hasta llegar a JOKER, para asi poder combatirlo.



DOBLE DRAGON..........3.995

El juego mas famoso de la especialidad favorita del 89-90: la lucha en las calles...Por los suburbios, hay demasiados peligros, pero juntos podreis sobrevivir...



MUTANT NINJA TURTLES..3.995

La pelicula y los personajes de moda en U.S.A. para que los disfrutes en tu GAME BOY. Podras ahora ser el protagonista jugando el juego y viviendo su emocion.

ADEMAS, TODOS ESTOS TITULOS YA DISPONIBLES

FLAPPY SPECIAL	2.995
FLI PULL	2.995
MONSTERS WORLD	2.995
DR. MARIO	3.495
Q BILLION	3.495
ASMIC WORLD	3.495
BLODIA	3.495
PUZZLE BOY	3.495
KAKONUM SNAKE	3.495
JALECO PINBALL	3.495
ALLEY WAY	3.495
PACHINKO TIME	3.495
BATTLE PING PONG	3.995
PINGUIN LAND	3.995
OTHELLO	3.995
PINGUIN WARS	3.995
SPACE INVADERS	3.995
BASEBALL KIDS	3.995
SOCCERBOY	3.995
PINBALL 66	3.995
SNOOPY	3.995
ASTRO WARRIORS	3.995
LOCK AND CHASE	3.995
HEIANKIO ALIEN	3.995
WORLD BOWLING	3.995
MICKIE MOUSE	3.995
TENNIS	4.495
NEMESIS	4.495
DRACULA CASTLVANIA	4.495
KINGS VALLEY 2	4.495

COMO HACER TU PEDIDO

Elige cualquiera de estas dos formas de hacer el pedido :

1 POR TELEFONO. LLama ahora al telefono: (91) 532 00 85. Nosotros nos encargaremos de recoger todos tus datos.

2 POR CORREO. Rellena de forma clara el cupon de la derecha y una vez cortado envialo a:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID



NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

DOMICILIO ____________________

POBLACION ____________________

PROVINCIA __________ C.POSTAL __________

TELEFONO ____________________

ATENCION....Para poder atender los pedidos es imprescindible indicar un telefono de contacto.

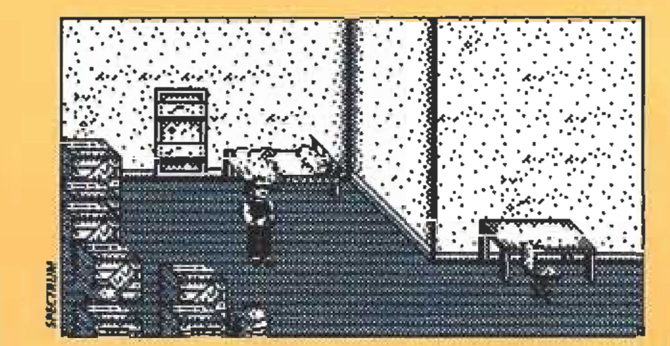
Sí, deseo que me envien una consola GAME BOY al precio de 15.900 pts. Ademas, quiero que me envien los cartuchos que aquí les indico:

CARTUCHOS SOLICITADOS	PRECIO

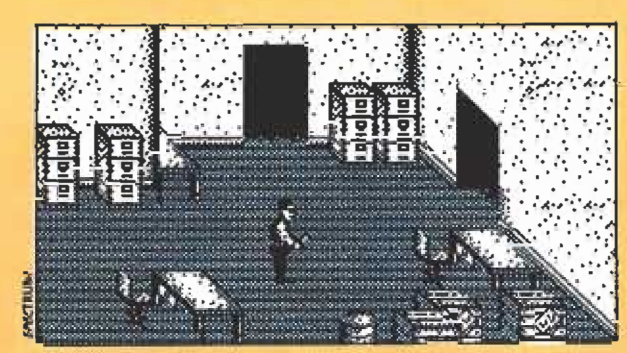
VENDETTA

FASE 1

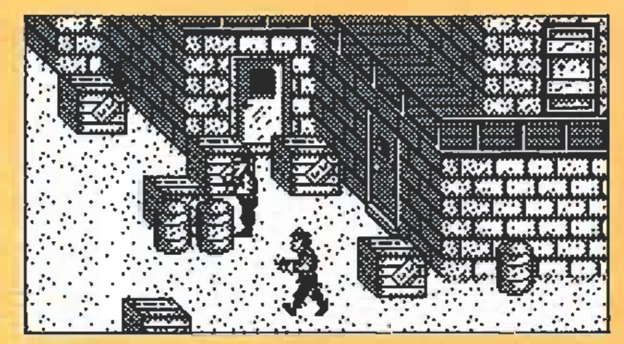
La lluvia martillea incesante sobre los cristales con su canto monótono y quejumbroso. Las luces de la noche urbana iluminan débilmente el interior de una habitación pequeña, sucia y oscura, en la que un hombre solitario permanece sentado en un vetusto sillón, mientras se aferra a una botella de whisky. Ese hombre, que en su juventud fue admirado y respetado por todos, se consume ahora en la marginación y el olvido, envuelto además en una terrible historia que ahora golpea con fiereza su mente.



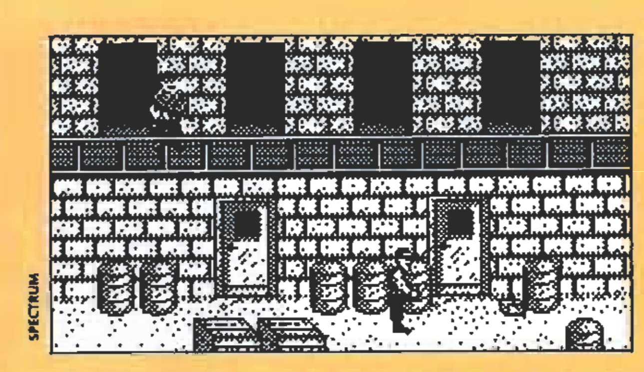
Escondido en la cama se encuentra un collar, y dentro de una de las cajas munición para nuestro fusil.



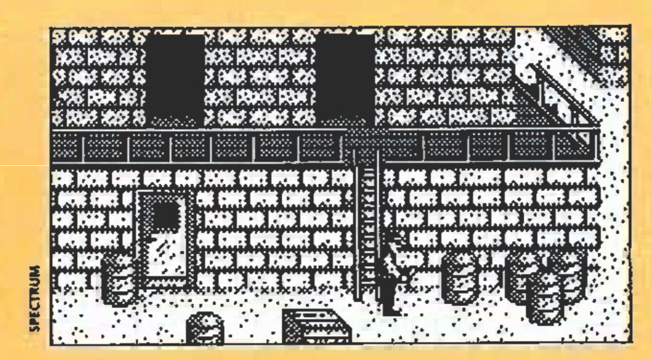
Esta pantalla no contiene ningún objeto de valor, así que no te entretengas en ella.



La puerta situada al lado derecho nos permite acceder al interior de una habitación.

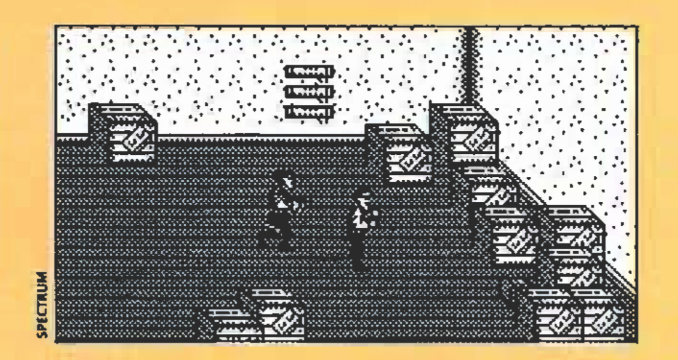


El pequeño paquete situado junto al barril contiene las tenazas, de vital importancia para nuestra misión.



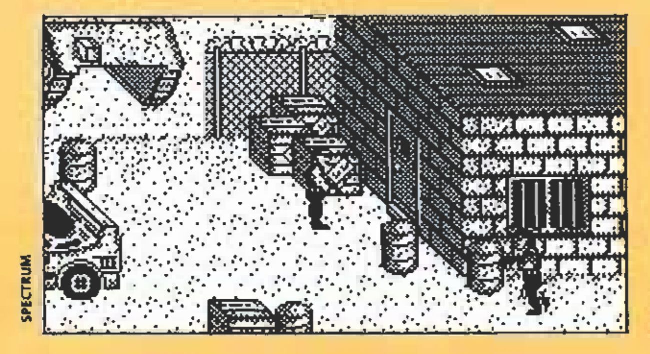
La escalera nos permite ascender hacia el piso superior, donde encontraremos nuevas habitaciones que investigar.



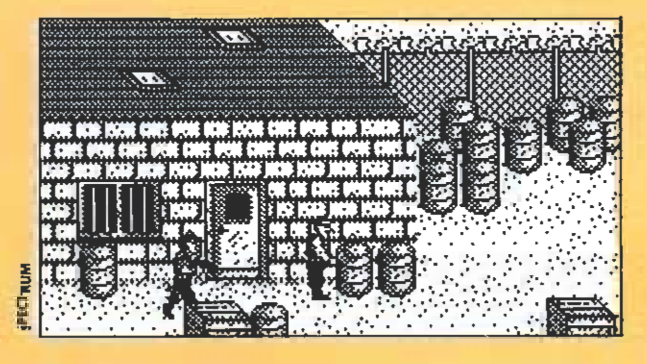


Recoge uno de los bazookas de la pared y abre los cajones para coger el chaleco antibalas y la munición para el fusil y el bazooka.

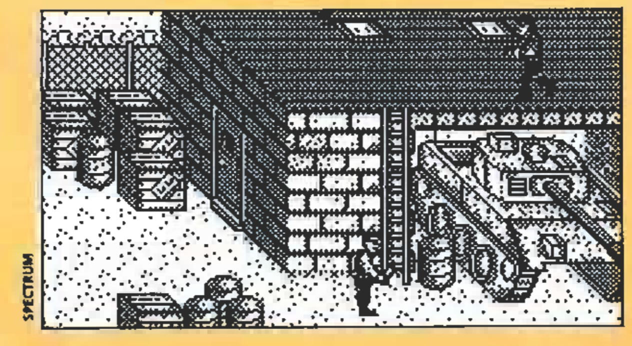
Contra el bien y el mal



Aquí comienzas la segunda fase y aquí tendrás que acabarla, pero recuerda que deberás destruir el tanque con tu bazooka.



Nada de interés en esta pantalla, pasa rápido por ella.



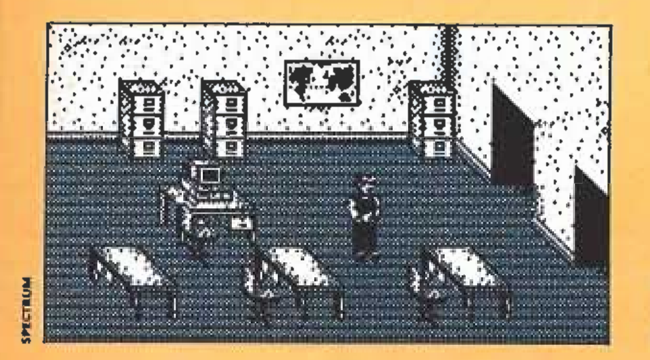
Utiliza la escalera para acceder al tejado de la casa y abre la puerta para entrar dentro de las habitaciones.

Atrás quedaron los incontables servicios prestados al gobierno y su intachable carrera como uno de los más codiciados miembros de élite del ejército. Durante muchos años sus hazañas se convirtieron en modelo a imitar por todos los jóvenes que se integraban a filas y se creó sobre él una verdadera leyenda que exaltaba, incluso hasta la exageración, su eficacia en el combate. Fue el verdadero artífice de la victoria sobre el grupo terrorista que estuvo a punto de tomar Saigón, durante los tortuosos años de la guerra de Vietnam. Pero su estilo desagradaba a sus superiores, sobre todo a aquellos oficiales mediocres que, con el poder en su mano, eran incapaces de salir de la comodidad de sus despachos.

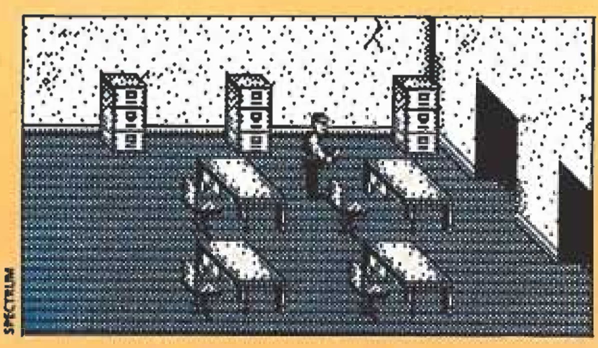
Uno de sus superiores, un general cobarde y ambicioso, no perdonó nunca su inmensa popularidad entre los reclutas y movió silenciosamente todos los hilos a su alcance para sumirle en el olvido, negándole sistemáticamente todos los honores que sus hazañas le hacían merecedor. Así, cuando llegó la triste hora del retiro, su envidioso enemigo había conseguido evitar que se celebrara cualquier tipo de despedida u homenaje. Nuestro héroe recogió sus escasas pertenencias y se resignó a una vida anónima en una gran ciudad cualquiera; una ciudad en la que se sentía fuera de lugar, sin dinero y sin amigos. Su único lazo con la realidad eran su hermano, un prestigioso científico que ocupaba un alto cargo en el ministerio de defensa, y su adorada sobrina. Con una sonrisa de amarga resignación, nuestro triste personaje recordaba a su hermano, tan eficiente en su campo como él en el suyo, pero con todo el respeto y prestigio que a él siempre se le negó.

Pero ahora incluso sus únicos seres queridos se hallaban en peligro. Su hermano había conseguido importantes éxitos en el desarrollo de una fórmula que podría revolucionar los actuales sistemas de armamento, pero probablemente la noticia de sus descubrimientos se filtró fuera del ministerio. Una mañana el científico faltó a su trabajo habitual. Cuando miembros de la policía acudieron a su casa la encontraron revuelta, con numerosos objetos desperdigados por el suelo y evidentes signos de violencia: el profesor y su hija habían sido secuestrados.

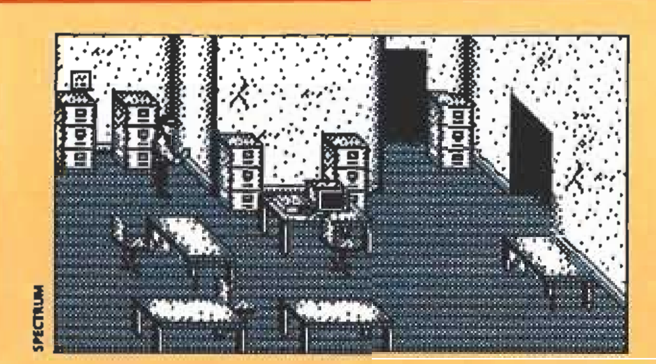
Desde la oscura miseria de su sillón, envuelto en las tinieblas de una habitación anónima y descuidada, nuestro héroe daba una y mil vueltas a los terribles acontecimientos. Veía, con absoluta claridad, detrás del secuestro la mano del grupo terrorista que derrotó en Saigón, comprendiendo que sus mortales adversarios deseaban la fórmula del profesor para volver



Aquí no sólo encontraréis un cuaderno dentro de un cajón y un mapa oculto tras el mapa colgado en la pared, sino también el ordenador en que deberéis insertar el disco.



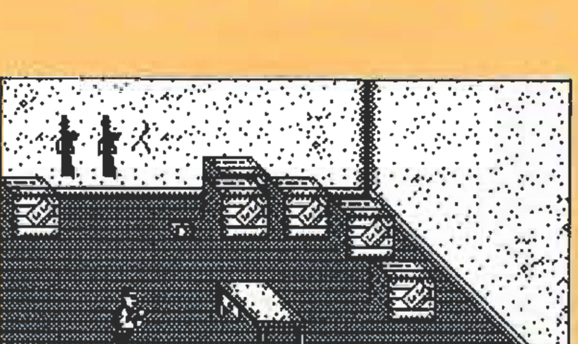
Si curioseas de nuevo por las cajones encontrarás una cinta de vídeo de color negro.

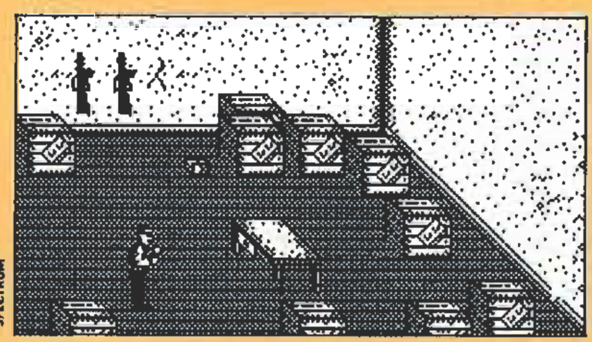


Más objetos: las llaves del coche, el diskette y otra cinta de vídeo. Aprovecha además para insertar la cinta negra en el reproductor de vídeo.

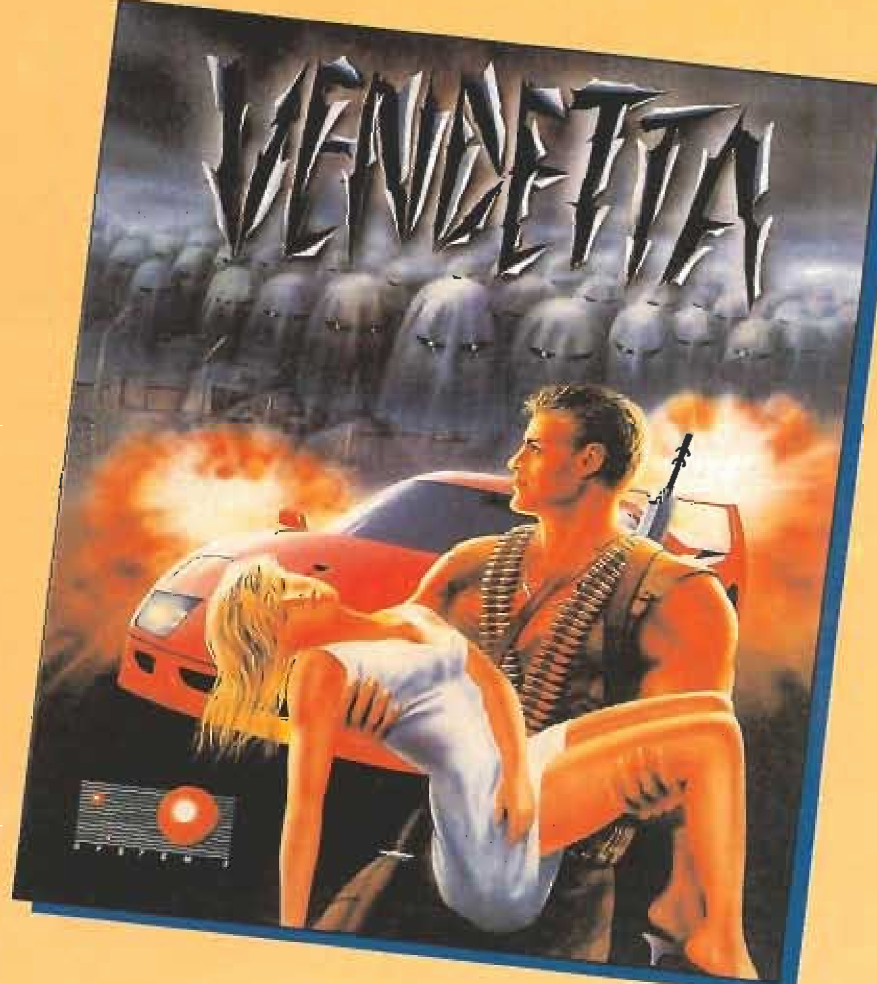


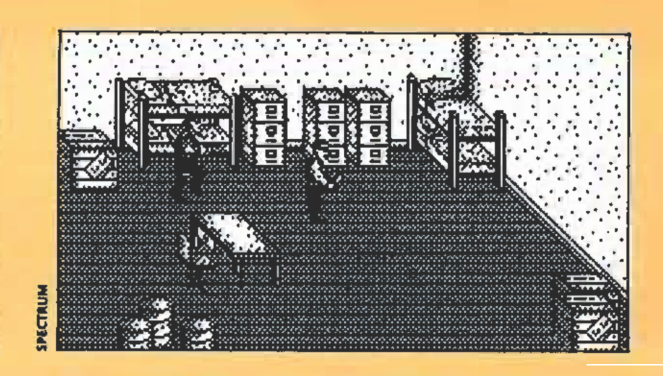
Nuestro coche nos espera al final de esta fase, pero deberemos realizar una serie de acciones previas antes de utilizarlo.





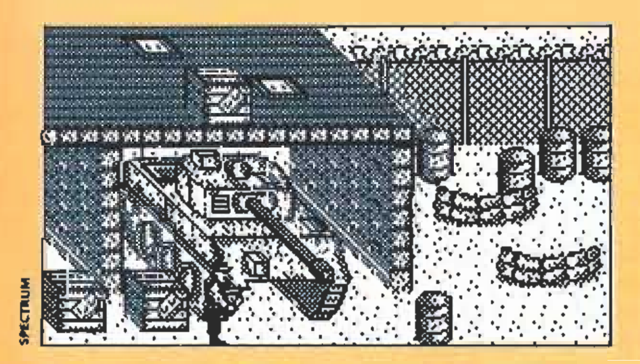
En esta pantalla podemos recoger uno de los fusiles colgados de la pared y la palanca, que se encuentra dentro del paquete pequeño.



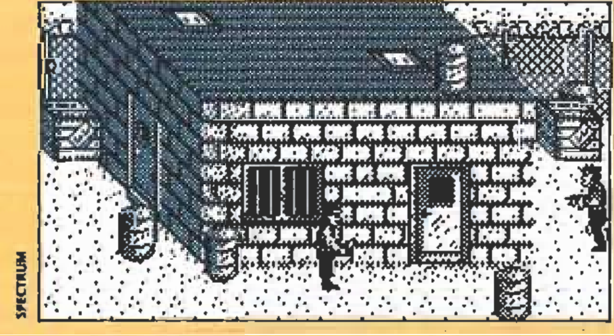


Abre los cajones de la mesa de arriba y de la de abajo para conseguir el mapa de carreteras y el bolso. No recojas el objeto de la mesa de en medio.

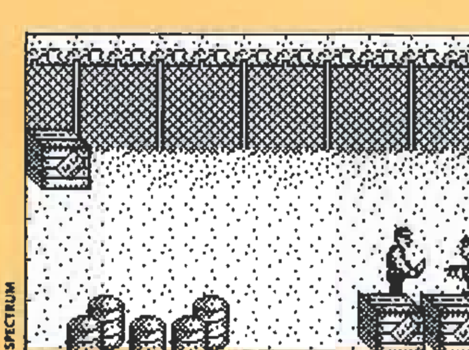
En la litera de abajo podréis obtener una nueva prueba para vuestra misión: el zapato.



En la caja situada en el tejado podréis conseguir otras llaves.



Podéis daros media vuelta; aquí no encontraréis nada de interés.



Lo dicho, ahorraros la molestia de llegar hasta esta pantalla. Sólo encontraréis enemigos.

con nuevas ofensivas. No en vano tenía delante de él una carta que había leído decenas de veces, una carta en la que se amenazaba con ejecutar a los dos rehenes si la fórmula no era entregada en un reducido plazo.

Mientras la lluvia repetía incesante su insistente canción de invierno, los pensamientos se amontonaron en la mente del héroe. A pesar de no ser ya el muchacho de hace unos años, la sangre parecía fluir de nuevo por sus venas con el renovado ímpetu de la juventud. Con creciente convicción comprendió que se estaba hundiendo constantemente, y que nada conseguiría si permanecía derrotado e inmóvil en ese agujero que él llamaba su hogar. Pensó en los numerosos desprecios que había sufrido durante su brillante carrera, pero el solo recuerdo de sus dos queridos familiares le hizo olvidar todos los años de ingratitud. Finalmente se decidió, pues esta historia se había convertido definitivamente en algo personal, en una venganza.

Nuestro héroe debe demostrar la responsabilidad en el secuestro de un peligroso grupo terrorista

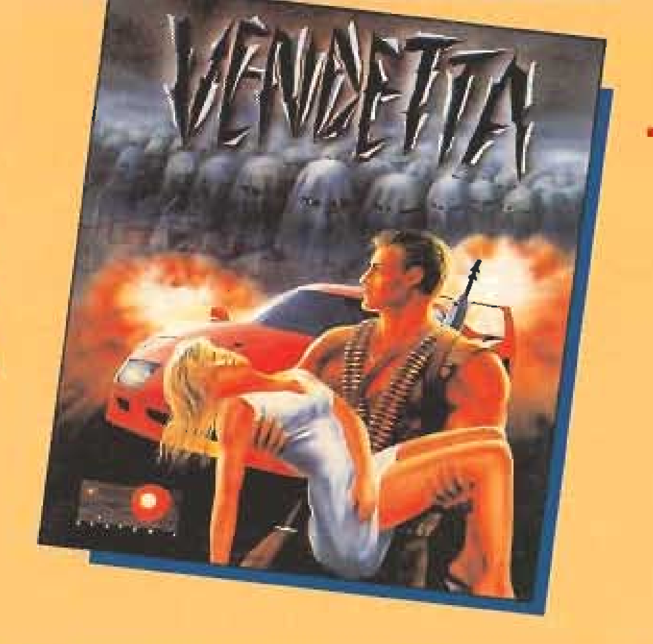
Preliminares

La misión de nuestro veterano protagonissta consiste, por tanto, en rescatar a su sobrina recogiendo además una serie de evidencias que demuestran la responsabilidad de los terroristas en el secuestro.

El juego ha sido dividido en siete fases, de las cuales las cuatro fases impares siguen el desarrollo clásico de las videoaventuras mientras que en las tres fases pares nuestro personaje conducirá un sofisticado coche para recorrer la distancia que le separa de su próximo destino.

Las fases impares constituyen el verdadero corazón del programa. En ellas recorreremos cuatro pequeños mapeados formados por pantallas independientes interconectadas, en las cuales se hace uso de una rudimentaria perspectiva tridimensional. Nuestro personaje dispone de sesenta minutos y de una sola vida cuya energía es representada por una línea cuadrada discontinua rodeando al marcador de tiempo, de modo que en estas fases el juego se dará por concluido si se agota el tiempo, se

VENDETTA

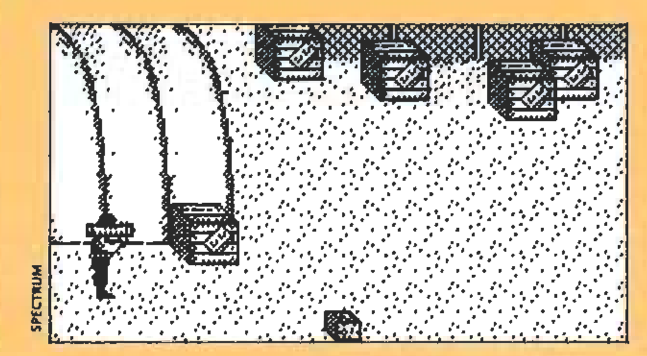


Contra el bien y el mal

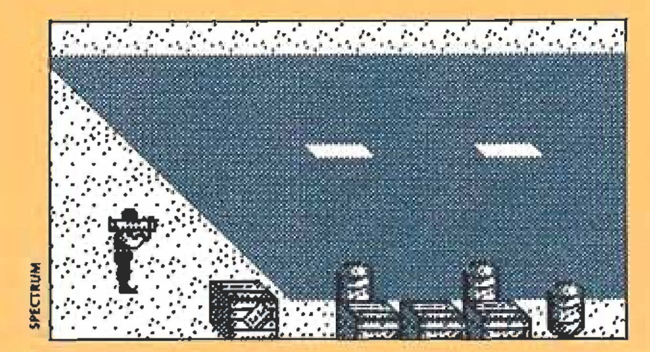




Pantalla de comienzo de la fase del aeropuerto; la puerta nos permite acceder a nuevas habitaciones.



Acelera tu paso, no hay nada de interés en esta pantalla.



Continúa tu marcha hacia la izquierda sin investigar los decorados, tampoco encontrarás nada.

termina la energía ante los ataques enemigos o se pierde completamente la vida ante un peligro especialmente mortal. En estas fases nuestro personaje puede recoger y utilizar objetos, los cuales quedarán almacenados en un inventario con forma de película fotográfica que puede deslizarse horizontalmente con una tecla apropiada hasta colocar en el centro del mismo el objeto que deseamos utilizar. Mientras nos encontremos manipulando el inventario toda la acción se detiene.

En la parte derecha del panel inferior un gráfico señala el arma activa y la cantidad de usos disponibles para la misma como una barra horizontal sobre su gráfico. Comenzamos el juego con la única ayuda de nuestros puños y un cuchillo, armas que podemos intercambiar pulsando la barra espaciadora. Estas dos armas son de uso inagotable, pero objetos que encontraremos posteriormente, a lo largo del juego, necesitarán ser cargados adecuadamente con municiones que nos proporcionarán un número limitado de disparos, que en algunos casos debemos utilizar sabiamente.

En las fases de carretera, sin embargo, el indicador de energía permanece inmóvil y sólo debemos preocuparnos del tiempo, ya que el contacto con los vehículos o disparos enemigos nos obligará a detenernos momentáneamente, lo que nos hará perder un tiempo precioso que necesitaremos para alcanzar de nuevo una velocidad aceptable. En ocasiones el camino se bifurca y una flecha parpadeante nos señala el camino más corto, sabiendo en todo caso que el otro camino también nos llevará a nuestro destino, aunque invirtiendo en ello más tiempo. Cuando queden escasos segundos para llegar a nuestro destino un indicador en pantalla nos advertirá de tal circunstancia, momento en el que deberemos poner en marcha el cassette para cargar una nueva fase de videoaventura. Dado que el desarrollo de estas fases de carretera no tiene ningún secreto, pasamos a continuación a explicar en detalle la mecánica de las cuatro fases de videoaventura en las que deberemos poner en marcha todo nuestro ingenio para conseguir el objetivo final.

Primera fase

Tras abrir de una patada la puerta que encontraremos en la parte baja de la primera pantalla podremos acceder a una habitación en la que es posible recoger uno de los dos fusiles colgados de la pared y sacar una palanca de la pequeña caja situada en el suelo cerca de los fusiles, palanca que tiene una importancia fundamental en el juego pues sirve para abrir algunas de las grandes cajas de madera que se encuentran en numerosas pantallas tanto de este nivel como de los siguientes. Para usar la palanca, como el resto de los objetos del juego, colocaremos nuestro personaje junto a la caja que deseamos abrir y pulsaremos enter hasta colocar la palanca como objeto seleccionado de nuestro inventario, pulsando a continuación fuego para volver al juego y observar los efectos causados por la misma.

Salimos de la habitación y, a la derecha de la pantalla inicial, observaremos una pequeña caja en el suelo similar a la que contenía la palanca, caja que debemos examinar pues contiene unos alicates que serán de gran utilidad en una fase posterior. De momento seguimos caminando hacia la derecha hasta llegar a unas escaleras que debemos subir para, a continuación, recorrer todo el piso superior hacia la izquierda hasta llegar a una puerta por la que es posible entrar sin complicaciones.





Nos encontramos en las oficinas donde los terroristas almacenan los datos y documentos sobre sus acciones, una cadena horizontal de cinco pantallas donde deberemos examinarlo todo para encontrar una serie de importantes objetos. Así por ejemplo en la primera pantalla podremos localizar un collar escondido en una cama y obtener munición para el fusil abriendo con la palanca uno de los cajones presentes en la habitación. Para insertar la munición en el arma correspondiente debemos pulsar espacio hasta seleccionar el fusil y en ese momento pulsar enter hasta seleccionar la munición, pulsando fuego a continuación. La barra horizontal que aparecerá inmediatamente sobre el gráfico del fusil nos indicará, en todo momento, el número de disparos disponibles.

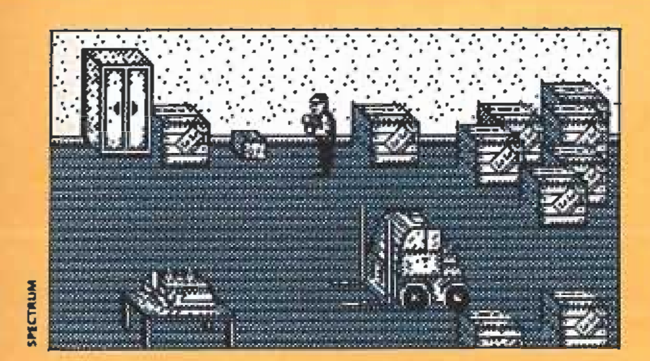
La segunda pantalla no contiene objetos de valor, pero en la tercera es posible mover el mapa que hay en la pared para dejar al descubierto un hueco en la pared que contiene un mapa de carreteras, y abrir los cajones de las mesas pues uno de ellos contiene un cuaderno. Al usar el cuaderno obtendremos el mensaje «inserta disco en el ordenador», mientras que al utilizarlo por segunda vez aparecerá el mensaje «Código para la tarjeta de armamento: ZIP1».

De momento seguimos curioseando en las nuevas pantallas, pues en uno de los cajones de la cuarta hay una cinta de vídeo de color negro. En la quinta y última pantalla, tras abrir todos los cajones para encontrar una nueva cinta de vídeo (esta vez de color blanco), un diskette y una llave, podemos insertar el vídeo negro en el reproductor situado sobre una de las mesas, momento en el que podremos visualizar parte del contenido de la cinta, una imagen de la hija de profesor que demuestra la participación de los terroristas en su secuestro.

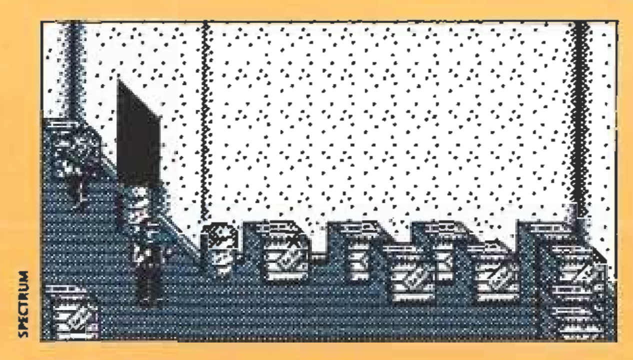
Volvamos a la tercera pantalla y, tras insertar el diskette en el ordenador, teclearemos la palabra ZIP1 en respuesta al mensaje del sistema de seguridad, momento en el que se nos hará entrega automáticamente de una tarjeta de armamento.

Con todos estos objetos en nuestro poder ya podemos salir al exterior, bajar las escaleras que conducen al suelo y avanzar hacia la derecha hasta la última pantalla, lugar donde podemos observar un gran coche inmóvil. Situados junto a su puerta, debemos usar primero la llave y luego la tarjeta de armamento para poner automáticamente en marcha el vehículo y dirigirnos a la siguiente fase. Si además hemos recogido antes el mapa de carreteras aparecerá en la pan-

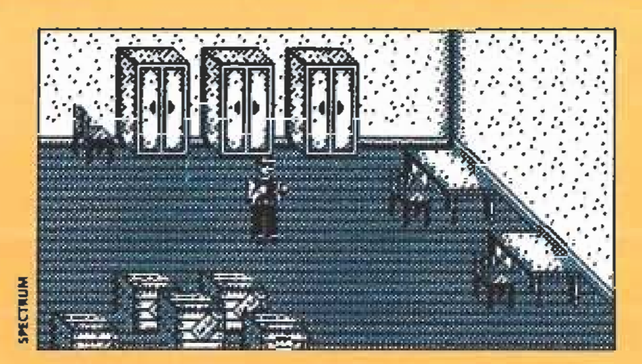
El juego se desarrolla a lo largo de siete fases, de las cuales cuatro siguen la línea de las videoaventuras y las restantes la de un clásico arcade de carreras.



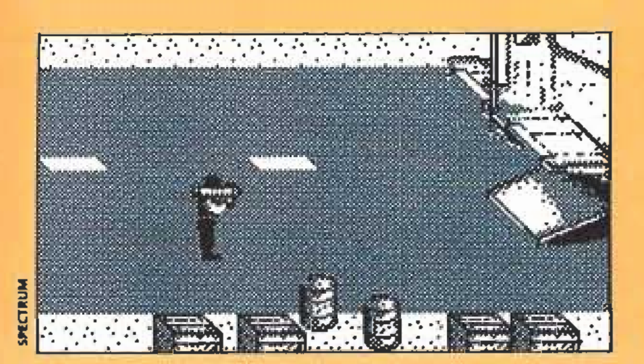
El paquete pequeño esconde una cápsula de energía que repondrá la barra de nuestro marcador.



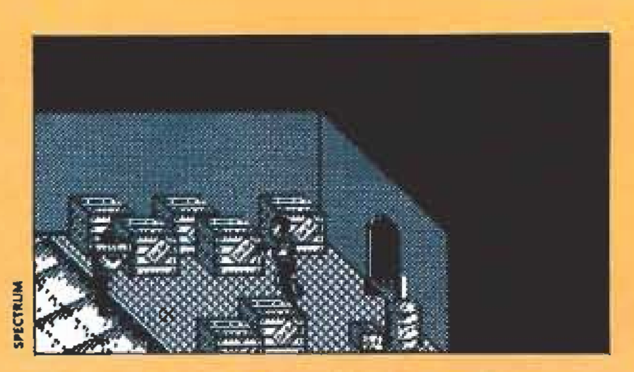
Abre los cajones con la palanca, en uno de ellos encontrarás munición para tu fusil.



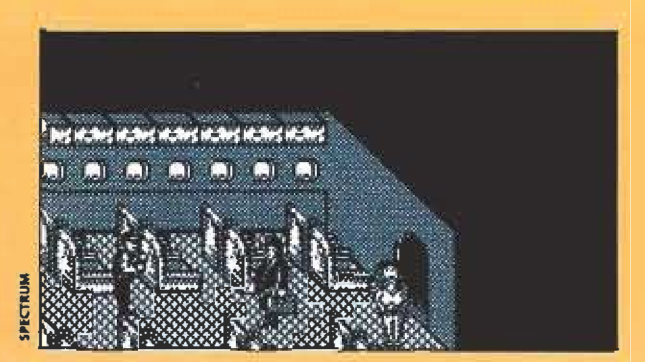
Dentro de los armarios hallarás una gorra, un nuevo chaleco antibalas y una camisa.



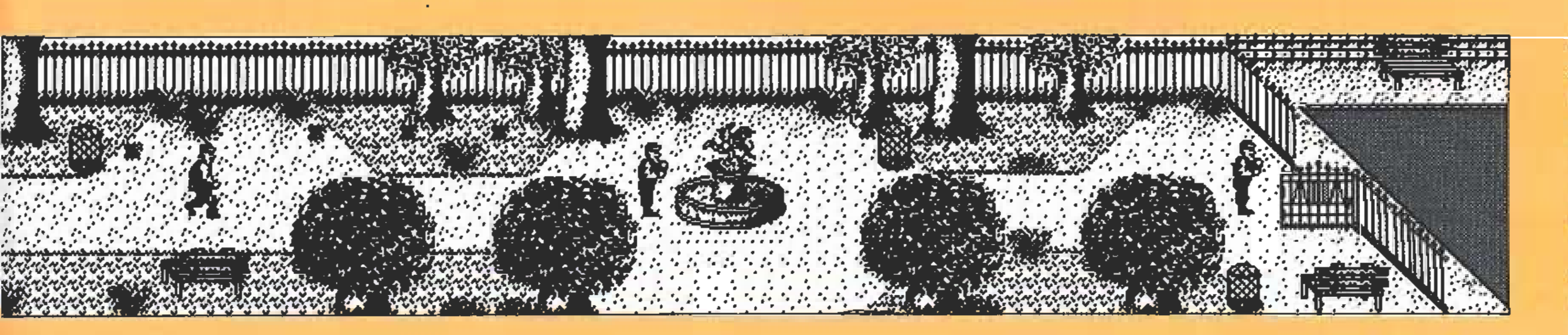
La compuerta te permite acceder al interior del avión.



Junto al barril se encuentra situado un paquete con una cápsula de energía en su interior.



Elimina al jefe de los terroristas con tu fusil, y libera a la chica utilizando las tenazas.



talla un esquema señalando en color rojo el camino más corto hacia el siguiente escenario.

Segunda fase

Tras abrir de una patada la puerta situada en la pantalla inicial accedemos a una habitación donde es posible recoger un bazooka colgado de la pared, un pequeño objeto sobre el suelo que nos proporciona energía, y abrir con la palanca los numerosos cajones presentes en la habitación, pues tres de ellos contienen importantes objetos: munición para el fusil, un proyectil para el bazooka y un chaleco antibalas.

El chaleco antibalas debe ser empleado únicamente cuando estemos a punto de perder toda la energía, momento en el que aparecerá junto a su gráfico una barra que indica la cantidad de impactos que podemos recibir hasta ser definitivamente destruidos (importante: no debéis de ningún modo hacer uso del chaleco antibalas si estáis jugando con inmunidad).

Por otro lado, para insertar el proyectil en el efectivo bazooka realizaremos los mismos pasos indicados anteriormente para la munición del fusil. Sin embargo, ya que disponemos de un solo disparo, debéis reservar dicha arma hasta el momento más adecuado.

Tras salir al exterior y avanzar dos pantallas hacia la derecha debemos atravesar una nueva puerta que nos da acceso a dos habitaciones. En la primera es posible recoger un nuevo mapa de carreteras en el escritorio y un bolso en la mesa situada más abajo. No debéis examinar la mesa situada en el centro de la pantalla pues contiene una carta que relaciona a nuestro personaje con el secuestro de la muchacha, y será imposible completar el juego si la recogemos. En la otra pantalla podemos examinar la primera litera para encontrar un zapato.

Salimos al exterior, caminamos hacia la derecha, subimos la escalera que conduce al tejado y, en la pantalla de la derecha, podemos abrir el cajón con la palanca para extraer de su interior una nueva llave.

Ya que las demás pantallas de esta fase no contienen nada interesante, volvemos a la pantalla inicial pero nos detenemos antes de que el tanque situado al fondo de la misma nos fulmine con uno de sus disparos.

Para neutralizar el tanque nos colocamos a una prudente distancia y descargamos sobre él el único disparo del bazooka, el cual lo destruirá por completo conviritiéndolo en un amasijo de hierros retorcidos. Sólo disponemos de una oportunidad, de modo que os recomendamos calcular perfectamente vuestra posición antes de disparar.

Ahora que el camino está libre podemos acercarnos al coche y usar la llave para abrir su puerta y ponernos en marcha hacia la siguiente fase.

Tercera fase

Esta fase transcurre en el aeropuerto donde los secuestradores tienen prisionera a la joven. La puerta situada en la pantalla inicial da paso a una cadena de tres pantallas que contienen varios objetos importantes: la primera cápsula de energía sobre el suelo, la segunda munición para el fusil en uno de los cajones y la tercera tres armarios que debemos abrir para obtener una gorra, un nuevo chaleco antibalas y una camisa.

De vuelta al exterior caminamos constantemente hacia la derecha atravesando la pista de aterrizaje del aeropuerto hasta penetrar en el interior de un avión.

La primera pantalla del avión no contienen más que una cápsula de energía y un montón de cajones vacíos, pero en la segunda y última se encuentra por fin la joven secuestrada.

En primer lugar eliminamos al jefe de los terroristas, un grueso individuo con una cartera en la mano, mediante un disparo del fusil y a continuación, tras acercarnos a la chica, utilizamos los alicates para romper las esposas que la aprisionaban.

Libre de sus ataduras la joven desaparecerá para ponerse a salvo y podremos recorrer todo el camino en sentido inverso hasta la primera pantalla.

Ahora que hemos liberado a la joven el programa nos permite hacer uso de la llave para entrar de nuevo en el coche y dirigirnos a la última fase.

Nota: en uno de los asientos del avión se encuentra un nuevo mapa que no os recomendamos recoger pues hemos comprobado que si disponemos de él al entrar en el coche el programa puede colgarse al intentar cargar la nueva fase.

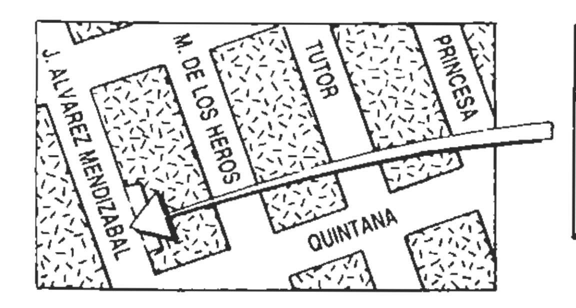
Cuarta fase

Esta última y definitiva fase es con diferencia la más sencilla de todas, pues se reduce a una cadena horizontal de cinco pantallas en la que no hay objetos que recoger ni problemas que resolver, de forma que sólo debemos preocuparnos de evitar los ataques enemigos.

Hemos llegado a la ciudad y simplemente debemos atravesar el parque que conduce al ayuntamiento para hacer entrega de las evidencias que demuestran la identidad de los secuestradores: la cinta de vídeo ya visualizada, el collar, el bolso y el zapato, objetos que señalan que la hija del profesor estuvo realmente secuestrada en las instalaciones de los terroristas. Por tanto basta con atravesar la última pantalla para acceder a uno de los dos posibles mensajes que señalan el fin de juego: el mensaje de felicitación que te señala que has salvado a la chica recogiendo además todas las evidencias necesarias o bien el mensaje que te recomienda, al no haber recogido los objetos señalados, intentarlo de nuevo buscando esta vez con más atención. ■

P.J. Rodríguez

Durante las fases impares nuestro personaje puede recoger y utilizar objetos, lo que le permitirá avanzar en su arriesgada misión de rescate



COCONUT



POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
TEL. (91) 248 54 81
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

HORARIO
DE LUNES A SÁBADO
DE 10 A 2 y DE 5 A 8:30
SÁBADOS TARDE CERRADO

C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
ADIDAS CH. SOCCER	975	1900
ADIDAS TIE BREAK (128K)	975	1900
ANARCHY	1200	1900
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
ANCIENT BATTLES	2200	—
AUSTRALIAN GAMES	1200	1900
AVENTURA ESPACIAL	1200	1950
BLACK TRIGER	1200	1900
CASTLE MASTER	1200	1900
CHASE H.Q	1200	1900
CHUCK YEAGER'S	1200	1950
DEFENDER OF THE EARTH	1200	1950
DIOSA COZUMEL	1200	1950
DYNASTY WARS	1200	1900
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
E-MOTION	1200	1900
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200	1900
ESCAPE P. PLANET	975	1900
EXITOS OPERA	1350	—
F-15 STRIKE EAGLE	1350	2250
GARFIELD 2	1200	1950
GENIAL	1200	2250
GUNSHIP	1850	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
HAMMERFIST	1200	2250
HOSTAGES	975	1900
HEAVY METAL	1200	1900
INTERNATION 3D TENNIS	975	1900
ITALIA 90	1200	1900
KHALAAN	1200	1900
KICK OFF 2	1200	5950
KLAX	975	1900
LASER SQUAND	1200	2250
LA ESPIA QUE ME AMO	1200	1900
LA ESPADA SAGRADA	1200	1900
MAGIC JOHNSON'S	1200	1950
MAD MIX II	1200	1900
MANCHESTER UNITED	1200	1950
METAL ACTION	1450	1950
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MYTH	975	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	975	1950
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	2250
NINJA WARRIOS	1200	1950
PIPEMANIA	1100	—
POWER MAGIC	975	1900
RAINBOW ISLAND	1200	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
SNOOPY	1200	1950
SUPER WONDER BOY	975	—
SLY SPY	975	1900
SIM CITY	1200	1900
TEST DRIVE II	1200	1950
THE CYCLES	1200	1950
TURRICAN	975	1900
TURBO OUT RUN	1200	1900
VULCAN	2095	1995
VENDETTA	1200	1900
VIAJE CENTRO TIERRA	1200	1900
CABLE CASSETTE + 3		**1200**

AMSTRAD

	C	D
ADIDAS CH. SOCCER	975	1900
ADIDAS TIE BREAK	975	1900
ANARCHY	1200	1900
ANCIENT BATTLES	1200	1995
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
AVENTURA ESPACIAL	1200	1950
AUSTRALIAN GAMES	1200	1900
BLACK TRIGER	1200	1900
CASTLE MASTER	1200	1900
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200	1900
GARFIELD 2	1200	1950
GENIAL	1200	2250
F-15 STRIKE EAGLE	1350	2250
HAMMERFIST	1200	1900
HOSTAGES	975	1900
INTERNATIONAL 3D TENNIS	975	1900
ITALIA 90	1200	1900
KLAX	975	1900
KHALAAN	1200	1900
KICK OFF 2	1200	1950
LA ESPIA QUE ME AMO	1200	1900
LASER SQUAD	1200	2250
MAGIC JOHNSON'S	1200	1950
MANCHESTER UNITED	1200	1950
MAD MIX II	1200	1900
METAL ACTION	1450	1950
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	975	1900
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	2250
RAINBOW ISLAND	975	1900
SIM CITY	1200	1900
SIRWOOD	1200	2250
SLY SPY	975	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
SNOOPY	1200	1950
THE CYCLES	1200	1950
TENNIS PROFESIONAL	1200	1950
TURRICAN	975	1900
VULCAN	1200	1995
MULTIFACE TWO		**16500**
DISCOLOGY 3		**8000**
MODULADOR TV M 3		**9500**
CABLE CASSETTE 6128		**1200**

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO POLE 500	3500
ARNHEM	3600
COLECCION PCW VOL.I	3990
COLECCION PCW VOL.II	3990
COLECCION PCW VOL.III	3990
DIOSA COZUMEL	3900
LAST NINJA 2	3500
LIVINGSTONE SUPONGO 2	3500
MORTADELO Y FILEMON 2	3990
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
TETRIS	3500
SIRWOOD	3500

MSX

ANGEL NIETO POLE 500	1200
A TODA MAQUINA	1350
AVENTURA ESPACIAL	1200
CONTINENTAL CIRCUS	1200
CAPITAN TRUENO	1200
CHASE H.Q	1200
COLLECCION DINAMIC 90	1450
DIOSA COZUMEL	1200
DOUBLE DRAGON 2	1200
E.SANCHEZ VICARIO	1200
GENIAL	1200
HOSTAGES	975
INTOCABLES	1200
ICE BREAKER	1200
ITALIA 90	1200
KLAX	975
MAGIC JOHNSON'S	1200
MANCHESTER UNITED	2095
MAD MIX II	1200
METAL ACTION	1450
MORTADELO 2	1200
PIPEMANIA	1100
POWER MAGIC	975
SIRWOOD	1200
SENDA SALVAJE	1200
SHINOBI	1200
TEST DRIVE II	1200
TOOBIN	975
VIAJE CENTRO TIERRA	1200
WAR IN MIDDLE EARTH	1200

COMMODORE 64-128

ADIDAS CH. SOCCER	975
ADIDAS TIE BREAK	975
ANARCHY	1200
AUSTRALIAN GAMES	1200
BLACK TIGER	1200
DOUBLE DRAGON 2	1200
DRAZEN PETROVIC	1200
EL ORO DE LOS AZTECAS	1200
F-16	1995
GENIAL	1200
INTERNATIONAL 3D TENNIS	975
ITALIA 90	1200
KHALAAN	1200
LA ESPIA QUE ME AMO	1200
LA ESPADA SAGRADA	1200
LASER SQUAD	1200
MAGIC JOHNSON'S	1200
MANCHESTER UNITED	1200
SADOW WARRIORS	975
SLY SPY	975
THE CYCLES	1200
TENNIS PROFESIONAL	1200
TURRICAN	975
RESET PARA POKEAR	**1500**

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	**16900**
MASTER SYSTEM +	**19900**
SUPER SYSTEM	**29900**
CONTROL STICK	**2595**
ACTION FIGTHER	1990
ENDURO RACER	1990
GLOBAL DEFENSE	3990
RESCUE MISSION (PISTOLA)	1990
SECRET COMANDO	1990
THE NINJA	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	1990
ALTERED BEAST	5590
AFTER BURNER	5990
BASKETBALL NIGHTMARE	5590
BATTLE OUT RUN	5590
BOMBER RAID	5900
CHASE H.Q	5590
CLOUD MASTER	5590
CYBORG HUNTER	4990
CALIFORNIA GAMES	5590
DEAD ANGEL	5590
DYNAMITE DUX	5590
GALAXY FORCE	5590
GOLDEN AXE	5590
GHOSTBUSTERS	4490
MIRACLE WARRIORS	6990
OPERATION WOLF	5590
OUT RUN	5590
POWER STRIKE	4990
R-TYPE	7000
RASTAN	5590
RAMBO III (PISTOLA)	5590
SCRAMBLE SPIRIT	5590
SHINOBI	5590
SOOTING GAMES (PISTOLA)	4990
SUPER WONDER BOY	5590
SPACE HARRIER	5590
TENNIS ACE	5590
THUNDERBLADE	5590
TIME SOLDIER	5590
VIGILANTE	5590
WANTED (PISTOLA)	4990
WORLD SOCCER	4990
Y'S	6990

MATERIAL

CINTAS IMPRESORAS:

COMMODORE 4023	750
DMP 2000-3000	850
DMP 4000	950
EPSON LX-80	650
EPSON LQ-1500	850
MANNESMANN TALLY	750
PANASONIC XXP 1090	850
PCM 8256	850
PCM 9512	750
STAR LC.10	650

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

ANGEL NIETO POLE 500	2850
ANCIENT BATTLES	2450
AVENTURA ESPACIAL	2500
BRUCE LEE LIVES	2500
CASTLE MASTER	2250
CHESSMASTER 2100	2500
CHRONO QUEST II	3990
COLORADO	2250
COLOSSUS CHESS X	2950
DRAKKHEN	3990
DOUBLE DRAGON 2	2500
F-15 STRIKE EAGLE	3900
F-19 STEALTH FIGHTER	12000
GIGANTE PC 2	2750
GUNBOAT	2500
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3960
INDIANAPOLIS 500	2500
INDY (AVENTURA)	5490
ITALIA 90	2250
INTERNATIONAL 3D TENNIS	2250
JACK NICKLAUS GOLF	2500
KICK OFF 2	3900
KHALAAN	2250
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LASER SQUAD	2450
LOST DUTCHMAN MINE	3150
MAGIC JOHNSON'S	2500
MANIAC MANSION	5490
MANCHESTER UNITED	2450
MORTADELO 2	2500
POPULOUS + ESCENARIOS	5000
ROBO COP	2250
SLEEPING GODS LIES	2850
SIM CITY	3900
SIRWOOD	2850
SNOOPY	2500
TENIS CUP	2250
TENNIS PROFESIONAL	2500
TRASEURE TRAP	3500
VETERAN	2450
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAN	2450
WALLSTREET	3995
WOLF PACK	4250
INTERSOUND MDO	**4495**
10 DISCOS 5.25DC.DD	**450**
RATON «GENIUS MOUSE»	**8900**
EDUCATIVOS:*	
MATEMATICAS 11-12 AÑOS	4995
MATEMATICAS 12-13 AÑOS	4995
MATEMATICAS 13-14 AÑOS	4995
MATEMATICAS 14-15 AÑOS	4995
INGLES MEDIO INFERIOR	4995
INGLES MEDIO ALTO	4995
INGLES SUPERIOR	4995
TRES CERDITOS 4-7 AÑOS	3995
P. CASTORES 7-10 AÑOS	3995
MICSON 9-13 AÑOS	3995

*DISPONIBLES PC-ATARI-AMIGA

AMIGA

ACTION FIGHTER	2250
ADIDAS CH. SOCCER	2250
ADIDAS TIE BREAK	2250
ANARCHY	2250
CHRONO QUEST II	3990
COLORADO	2250
COLOSUS CHESS X	2950
COMMANDO	3900
DRAGON'S BREATH	3990
DRAGON'S LAIR	9995
DRAGON'S LAIR 2	9995
DRAKKHEN	3990
F-29 RETALIATOR	3900
FUTBOL MANG. WORLD CUP ED.	3500
GARFIEL 2	2500
GRAVITY	3900
HAMMERFIST	2250
INDY (AVENTURA)	5490
ITALIA 90	2250
IVANHOE	2250
KICK OFF 2	3900
KHALAAN	2250
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LAST NINJA 2	2250
LOST DUTCHMAN MINE	3150
LOST PATROL	2250
MAGNUM 4	4495
MANIAC MANSION	3990
MANCHESTER UNITED	2850
MATRIX MARAUDER	2250
PLAYER MANAGER	3900
P-47	2250
REGRESO AL FUTURO 2	2250
RICK DANGEROUS	2250
RUF HONDA	2250
SHADOW WARRIOS	2250
SPACE ACE	9995
SIM CITY	3900
SNOOPY	2250
SHADOW OF THE BEAST	1995
STURT CAR RACER	2750
TREASURE TRAP	2500
TRIAD III	7200
TV SPORT BASKETBALL	3900
TV SPORT FOOTBALL	3900
TURRICAN	2250
TENIS CUP	2250
ULTIMATE GOLF	3490
VENDETTA	2250
VETERAN	2850
VIAJE CENTRO TIERRA	3990
WALL STREET	3990
WINDOW WIZARD	2250
MODULADOR TV A-500	6500
MODULADOR TV A-2000	16800
ALMOHADILLA RATON	**950**
EUROCONECTOR	**2500**
RATON	**6500**
10 DISCOS 3.5" DC.DD	**1300**
MIDI A-500 y 2000	**10900**

ATARI ST

ACTION FIGHTER	2250
ADIDAS CH. SOCCER	2250
ADIDAS TIE BREAK	2250
ARANCHY	2250
BLOODWICH	2250
COLORADO	2250
COLOSSUS CHESS X	2950
CHRONO QUEST II	3990
DRAGON'S LAIR	9995
DRAKKHEN	3990
GARFIELD 2	2500
DRAGON'S BREATH	3990
F-15 STRIKE EAGLE	3900
F-29 REALIATOR	3900
GRAVITY	3900
INDY (AVENTURA)	5490
ITALIA 90	2250
IVANHOE	2250
HAMMERFIST	2250
HARRICANA	2250
KICK OFF 2	3595
LA BATALLA DE INGLATERRA	3990
LOST DUTCOMMAND MINE	3150
MANIAC MANSION	3990
PLAYER MANAGER	3990
RAINBOW ISLAND	2250
REGRESO AL FUTURO 2	2250
SHADOW WARRIOS	2250
SNOOPY	2500
SPACE ACE	8995
SIM CICY	3900
TREASURE TRAP	3500
VENDETTA	2250
AVETERAN	2850
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAN	1995
WALL STREET	3990
RATON ATARI	**6500**
U. EXTERNA 3.5"	**24000**
MONITOR MONOCROMO	**27000**
10 DISCOS 3.5"	**1300**

JOYSTICK'S

CHEETAH 125+	2290
KONIX STANDAR	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
KONIX +2+3	2800
MEGABLASTER	1500
NAVIGATOR	3500
PHASOR ONE	3200
PRO 5000	2800
QUICKJOY III (IMPORTADO)	2200
TELEMACH DOBLE	15900
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH 200	7600
TELEMACH PC (15 PINS)	7600
ZERO ZERO JUNIOR	1200
JOYSTICK PC + TARJETA	6000

ATARI 520 1040 STᴱ



EQUIPOS ATARI:

520 ST-SERIE ORO*	64900
520 STe*	84900
1040 STe	114900
M.COLOR	58000
ATARI PORT FOLIO	49900

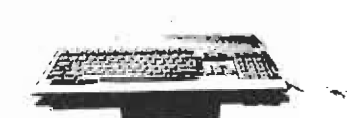
* INCLUYE 20 JUEGOS + 7 UTILIDADES

OFERTA 1:
ATARI 520 ST S. ORO + M.COLOR
119.900 PTS.

OFERTA 2:
A-520 ST S. ORO + M.COLOR + IMPRESORA
154.900 PTS.

OFERTA 3:
ATARI 1040 STe + M. COLOR
164.900 PTS.

AMIGA 500 Y 2000



EQUIPOS AMIGA:

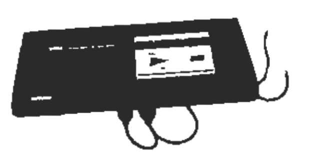
A-500 (FLIGHT OF FANTASY)	88900
A-2000	185000
M. COLOR	54000
U. DISCO 3.5"	17900
MEMORIA INT.500K	17900

OFERTA 1:
AMIGA 500 + MONITOR COLOR
138.900 PTS.

OFERTA 2:
AMIGA 2000 + MONITOR COLOR
239.000 PTS.

OFERTA 3:
IMPRESORA EPSON LX-400
34.900 PTS.

CONSOLA SEGA



OFERTA 1:
MASTER SYSTEM
16.900 PTS.

OFERTA 2:
MASTER SYSTEM + (INCLUYE PISTOLA)
19.900 PTS.

OFERTA 3:
SUPER SYSTEM (PISTOLA + GAFAS 3D)
29.900 PTS.

SUPER JUEGO COCONUT



ESTE MES
SNOOPY
EXCEPTO MSX y C-64

VALE DESCUENTO
—200 PTS.

ENVIAR A COCONUT: J. ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS ____________
DIRECCIÓN ____________
PROVINCIA ________ LOCALIDAD ________
TELÉFONO ________ C.P. ________
MODELO ORDENADOR ____________
GASTOS DE ENVIO 200 PTAS.



CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT. C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS ____________ TITULOS ________ PRECIO ________
DIRECCION ____________
PROVINCIA ________ LOCALIDAD ________
TELEFONO ________ C.P. ________
MODELO ORDENADOR ________ Gastos de envío 200
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRA REEMBOLSO TOTAL

- IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS
- ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR

LA ESPIA QUE ME AMO

EL VIDEO JUEGO

Bond ha vuelto y se ha comprometido a salvar al mundo de las diabólicas maquinaciones de Karl Stromberg.

Tú te metes en la película en un momento crucial. Stromberg ha capturado dos submarinos nucleares –uno ruso y uno británico– y planea lanzar misiles nucleares sobre Nueva York y Moscú. El resultado será catastrófico. Sólo Bond y la preciosa agente soviética Anya Amasova pueden evitar esta global destrucción.

Disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St., Amiga y PC.











DOMARK





¡¡GANA UNA FABULOSA PELICULA CON LAS ESCENAS MAS ESPECTACULARES DE LAS PELICULAS DEL AGENTE 007!!

Encuentra dentro de las cajas uno de los cupones con la palabra "premio" y podrás ganar una de las ¡¡1.000!! películas que se van a sortear. Las bases del sorteo están en los cupones.

c/ SERRANO, 240.
28016 MADRID Tel. 458 16 58

LA ESPADA SAGRADA

Conversiones de máquinas recreativas, masacra-marcianos, simuladores deportivos... pero bueno, ¿qué es lo que ha pasado con aquellas fascinantes y complejas videoaventuras con las que las compañías de software nos deleitaban antaño?

Vuelve la aventura



Realmente no sabemos responder con certeza a esta pregunta, pero al menos podemos consolarnos enfrentándonos a lo que es uno de los últimos vestigios de aquella dorada época, «La Espada Sagrada», la nueva creación de la compañía española Topo Soft.

La trama argumental del juego nos traslada a una época imaginaria donde una serie de personajes ficticios se van a ver involucrados en una mágica aventura. Todo comenzó años atrás cuando el más valeroso de los guerreros Mahua consiguió desenterrar la Espada Sagrada, clavándola a continuación en el Gran Altar del poblado. Gracias a ello la aldea se veía protegida desde entonces de toda forma de mal, y así lo seguiría estando mientras el mágico amuleto conservara toda su energía dentro de sí. Lamentablemente estaba escrito que llegaría el día en que este poder se agotaría, y entonces un descendiente de aquel bravo guerrero debería recorrer de nuevo el camino tomado por su antecesor para conseguir restaurar su energía a la Espada Sagrada. La profecía se ha cumplido, y ahora el poblado Mahua se halla prácticamente indefenso ante cualquier ataque. Si Nebocan, el único descendiente vivo de aquel guerrero, no consigue llevar a cabo lo marcado en las sagradas escrituras pronto su pueblo se verá abocado a la extinción...

Este es el argumento central del juego, y lógicamente como os podéis imaginar nuestra misión en el juego va a consistir en asumir el papel de ese arriesgado guerrero. El desarrollo de la aventura se halla dividido en tres fases, dos que tienen como fondo un bosque y una gigantesca gruta, y que están inscritas dentro del campo de la videoaventura, y una tercera enclavada en la aldea de los Polorowas, con un claro signo arcade.

Las fases de videoaventura nos trasladan a un clásico programa pantalla a pantalla, donde encontraremos todo tipo de trampas, problemas lógicos a resolver y diferentes objetos, de cuyo correcto uso dependerán nuestras posibilidades de éxito. En cada una de las pantallas encontraremos además diferentes enemigos que normalmente se comportan de manera cíclica, de forma tal que si estudiamos sus movimientos podremos sobrepasarlos sin ninguna dificultad.

La principal dificultad de estas dos fases consiste en averiguar la utilidad de los diferentes objetos, y la forma correcta de superar ciertas pantallas, que en muchas ocasiones parecen erróneamente inaccesibles.

Disponemos de una cantidad de vidas bastante respetable, y un marcador de energía que disminuirá a medida que entremos en contacto con los enemigos, si bien puede ser repuesto pasando por las fuentes que encontraremos en algunas pantallas.

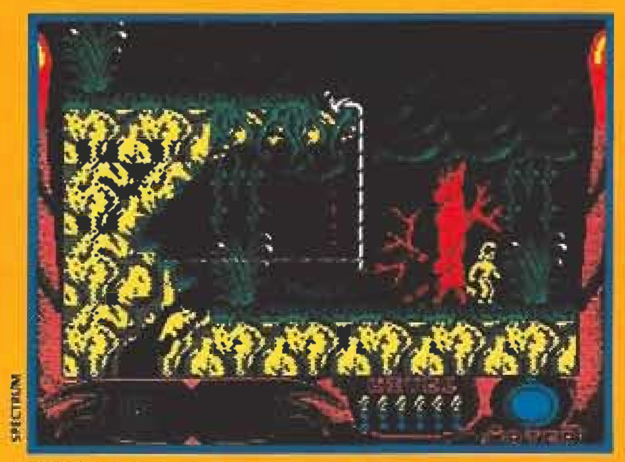
La última de las fases contrasta notablemente con las anteriores, no sólo por el mayor tamaño de sus gráficos, sino también por el hecho de poseer «scroll» lateral de izquierda a derecha. A medida que avanzamos encontraremos indios Polorowas que nos atacarán y rocas que ruedan hacia nosotros. De los primeros podremos deshacernos utilizando las llamaradas que lanza nuestro guerrero, pero cuidando en todo momento de esquivar las flechas para no perder ni un ápice de energía; en cuanto a las piedras todo lo que tenemos que hacer es saltar por encima de ellas en el momento adecuado, cuidando, eso sí, de que al hacerlo no nos precipitemos hacia algún enemigo.

Esto es todo lo que os podemos contar en cuanto al desarrollo del juego, si bien, como nos figuramos que tendréis algún que otro problemilla para completar las dos primeras fases, vamos a ofreceros una pequeña guía en la que desvelamos todos los secretos para superar las pantallas más complicadas, a la vez que enumeramos todas las acciones que deberemos realizar para llevar a buen término nuestra aventura.

El juego paso a paso



En esta pantalla, situada a la derecha de la inicial, es donde se encuentra el puente roto al que debemos llevar las cinco piezas que le faltan una vez que las recojamos.



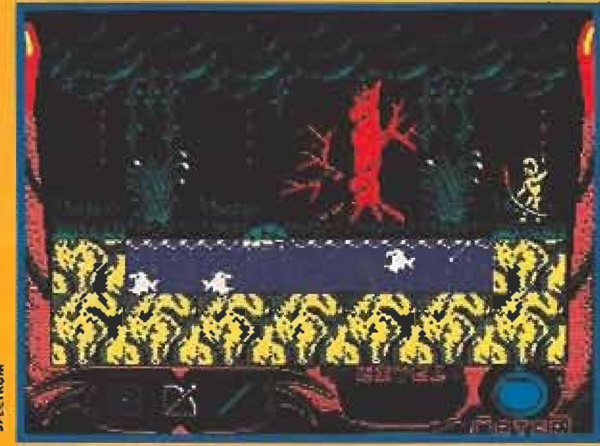
Aquí se encuentra la madriguera del topo. Para hacerle salir, coloca primero el alimento en la parte derecha de la pantalla, a continuación sube por la cuerda, camina ligeramente hacia la izquierda, y cuando comience a moverse colócate a la altura de la cuerda y dispara hacia abajo con tu arco para tratar de alcanzarle. Si lo logras, recoge su cuerpo y dirígete a la puerta cerrada, si no repite todo el proceso de nuevo.



Cuando quieras regresar hacia la zona derecha del mapeado deberás clavar una de tus flechas en la pared y a continuación utilizarla como peldaño para saltar hacia la plataforma superior.



Si intentamos saltar el pequeño río de la zona inferior descubriremos que la piedra del techo nos lo impide. La forma de resolver este problema es bastante sencilla: situaros en la zona superior a la altura de la piedra y saltar unas cuantas veces hasta que se desprenda.



Para conseguir superar esta pantalla sigue estos pasos: en primer lugar dispara a las pirañas con tu arco. En ese momento la tortuga comenzará a moverse, trata de saltar hacia ella y cuando se aproxime a la otra orilla salta de nuevo para alcanzarla. Algo más hacia la derecha encontraremos otra pantalla muy parecida a ésta.



Utiliza la palanca para mover la piedra hacia el lado izquierdo. Cuando lo hagas súbete encima de ella y podrás saltar cómodamente hacia la plataforma adyacente.



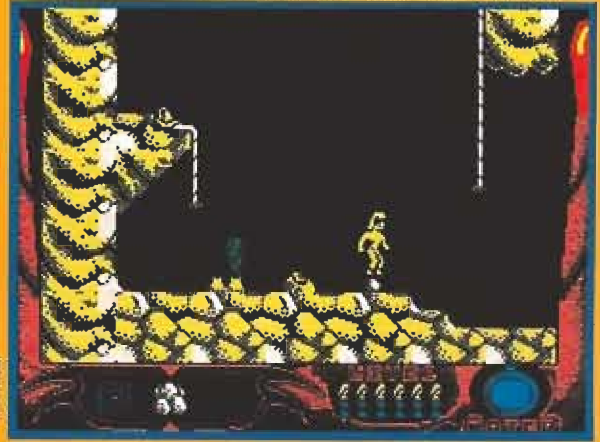
Si recoges el amuleto que se encuentra junto a la margarita de la zona inferior, por arte de magia la molesta y peligrosa lluvia de piedras cesará.



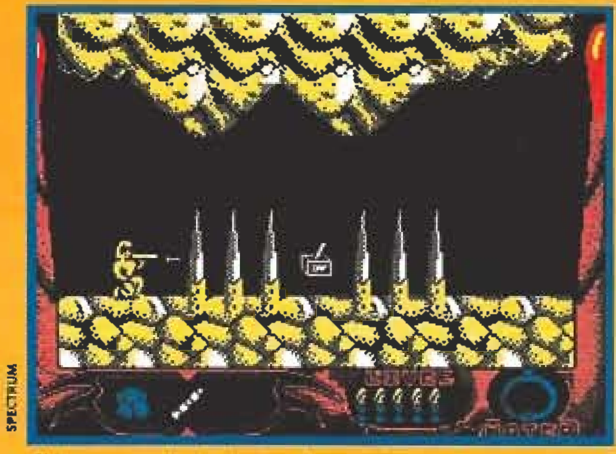
Con una de tus flechas puedes activar la palanca que pone en funcionamiento los pinchos de la zona inferior; si no lo haces no podrás atravesarlos.



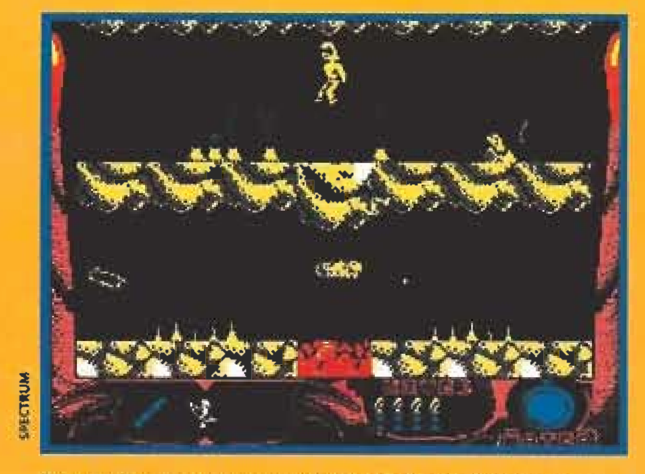
Además de poder recoger el objeto que podrás usar como cebo para sacar al topo de su madriguera, en esta pantalla se encuentra la puerta que conduce al segundo nivel, y que sólo se abrirá cuando hayas capturado al mencionado animalito.



En esta pantalla, situada al comienzo de la segunda fase, deberás lanzar una piedra para, a continuación, subirte en ella, y poder así alcanzar la cuerda de la derecha de un salto, tal y como se aprecia en la imagen.



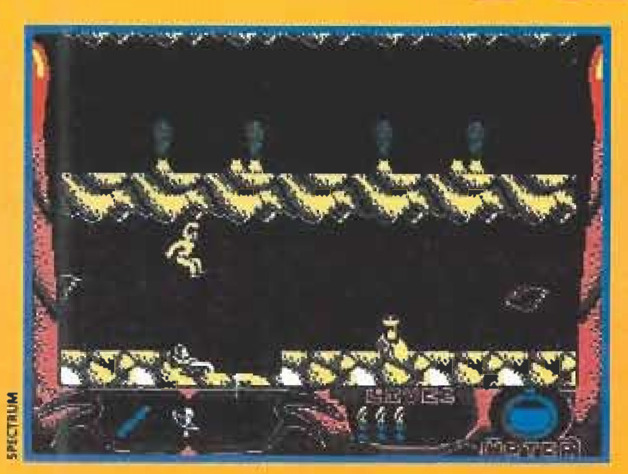
Si lanzas uno de los dardos de tu cerbatana hacia la palanca ésta se activará, poniendo en funcionamiento el mecanismo que sube y baja los pinchos.



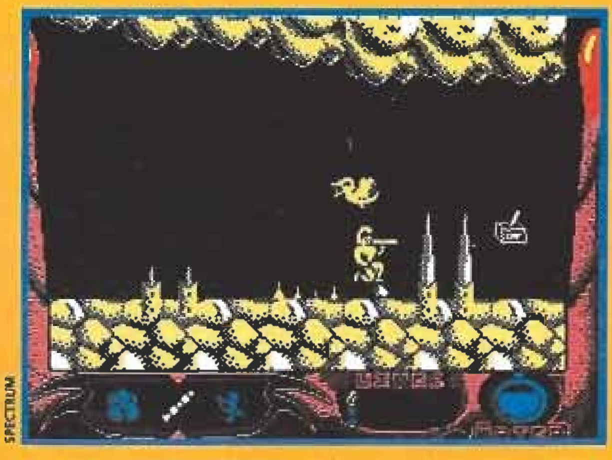
Para poder saltar el torrente de lava de la zona inferior sin golpearte contra la piedra del techo, aprovecha y cuando camines por la zona superior salta unas cuantas veces a la altura de la piedra hasta que ésta se desprenda.

LA ESPADA SAGRADA

Vuelve la aventura



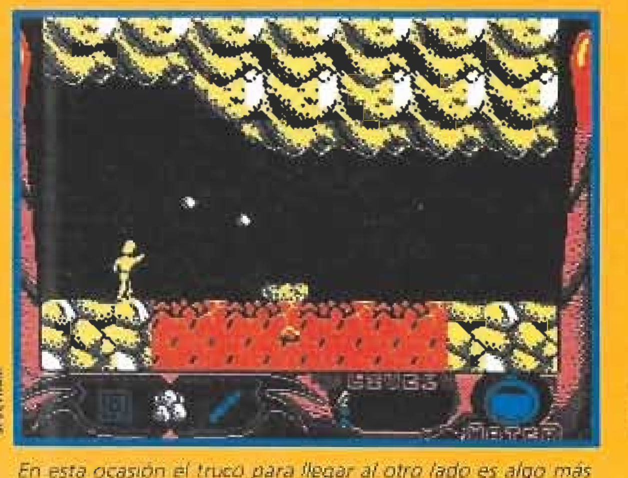
A la derecha de la pantalla anterior se encuentra una entrada oculta camuflada en el suelo. Saltando justo a la altura de la pequeña argolla blanca la trampilla terminará por ceder.



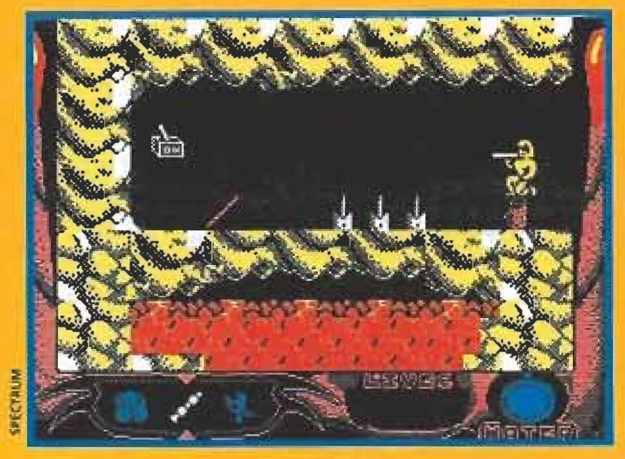
La única manera posible de activar la palanca para abrirnos paso es colocar una piedra en el suelo, subirnos en ella y a continuación disparar con nuestra cerbatana.



Un muro bloquea tu camino, pero podrás deshacerte de él fácilmente utilizando la palanqueta que previamente deberás haber recogido.



En esta ocasión el truco para llegar al otro lado es algo más enrevesado: lanza piedras hacia la plataforma, hasta que observes que ésta cambia de forma. En este momento podrás ya saltar hacia ella, y sólo tendrás que saltar de nuevo para alcanzar tu destino.



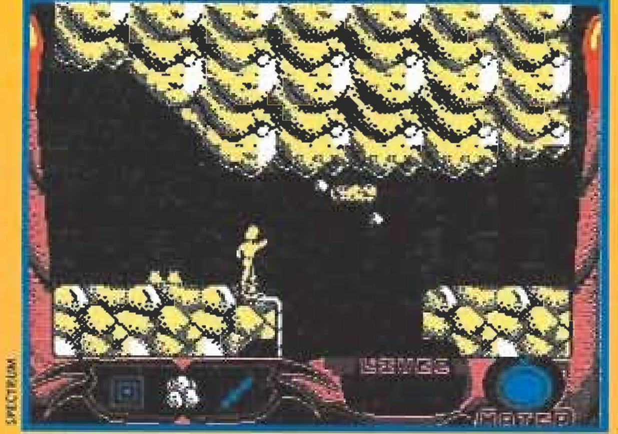
En una de las pantallas del mapeado encontrarás un trozo de tronco que puedes recoger. Su utilidad es justamente la que observas en este momento, es decir, permitirte subir en él para realizar acciones que de otra forma te resultarían imposibles, como por ejemplo conseguir activar esta palanca.



En tu camino hacia la salida de esta fase encontrarás dos estatuillas que podrás recoger. Si al llegar a esta pantalla las sitúas junto a las que se hallan en el suelo, la primera de las dos plataformas comenzará a moverse. Si acto seguido subes en ella podrás disparar con tu cerbatana a la palanca que una vez activada pone en movimiento la otra plataforma.



Para atravesar esta pantalla deberás ir disparando sucesivamente con tu cerbatana a las diferentes palancas; primero a la situada más a la derecha, y luego, tal y como se aprecia en la imagen, a las otras dos.



De nuevo una piedra se interpone en tu camino, sólo que esta vez en lugar de saltar lo que deberás hacer será apedrearla con saña hasta que se desprenda.



En esta pantalla termina la segunda fase. Tras la puerta cerrada aparecerá un gráfico que coincide con el de una de las cuatro estatuillas que dejaste atrás. Vuelve a por ella y regresa a esta pantalla, la puerta se abrirá y tan sólo te faltará utilizar el tronco para poder saltar hacia la plataforma superior.

NUESTRA OPINIÓN

- **TOPO**
- **Disponible: AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC, COMMODORE**
- **V. Comentada: SPECTRUM**

Aunque la verdad es que «La espada sagrada» comparada con las más recientes o las más inminentes producciones de Topo resulta bastante menos espectacular, lo cierto es que el juego esconde en su interior algo de lo que hacía ya bastante tiempo no gozábamos en nuestros ordenadores: una buena videoaventura al estilo de las más clásicas.

Por ello precisamente lo más interesante que váis a encontrar en el juego es su desarrollo, que a cada pocos pasos nos plantea nuevos problemas lógicos a resolver, tanto a nivel de utilización de objetos como a nivel de descubrir el lugar y el momento preciso para atravesar una pantalla, sin que los enemigos que la custodian nos roben la mayor parte de nuestra preciosa energía.

Tal vez sea por ello —y por el hecho de que se hayan programado un total de tres fases diferentes— por lo que otros factores del programa no han sido tan cuidados, y sobre todo la realización gráfica del juego se encuentra bastante por debajo de la calidad a la que Topo nos tiene acostumbrados.

En definitiva, un juego especialmente recomendable si te cuentas entre los nostálgicos de los tiempos dorados de la videoaventura... ¿será el comienzo de una segunda época de esplendor?

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

IMPOSSAMOLE



Si tenéis dificultades para avanzar en este entretenido juego pulsad simultáneamente en cualquier momento las letras que forman la palabra IMPOSSAMOLE y a la vez apretad la tecla de pausa. Al retornar al juego obtendréis el doble de energía.

Jesús García Gómez (Murcia)

VICTORY ROAD

Si conseguís colocaros en el último lugar de la tabla de récords y en vez de vuestro nombre ponéis UKCBLITZ todo será un paseo triunfal.

Alberto Núñez Fernández (Zamora)

BATMAN, THE MOVIE

Para avanzar un nivel sin problemas teclead ED2Ø9 en cualquier momento de la partida y adelante.

Carlos Aspe Cuevas (Santander)

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Los pokes que te proporcionan inmunidad en este juego son los siguientes: POKE &31AA, &A7 y POKE &324F, &A7.

Rafael Viejo González (Madrid)

AMIGA

P-47

Empieza a jugar y cuando te maten y pases a la tabla de récords, en vez de poner tu nombre escribe la palabra ZEBEDEE. En la siguiente partida con la tecla F1 obtendrás una vida extra y con F2 pasarás de fase.

Oriol Mirosa (Barcelona)

ROBOCOP

Si quieres resultar invencible en este juego, haz una pausa y teclea BEST KEPT SECRET, incluyendo los espacios en blanco. Tendrás energía infinita para tu superpolicía.

Ricardo Merino Alcaraz (Zaragoza)

SHADOW OF THE BEAST

Para conseguir energía infinita en este estupendo pero dificilísimo juego haz lo siguiente: nada más empezar cuando aparece la imagen del protagonista nadando empieza a disparar continuamente, cuando aparezcas al principio sigue disparando al menos durante tres segundos. Ahora cuando te muevas hacia la derecha verás como tienes energía infinita.

Antonio José Oteros Casado (Barcelona)

ARKANOID II

Para destrozar más ladrillos que nadie pon en mayúsculas, cuando te maten y aparezca la pantalla de presentación, MAGENTA. Al volver al juego usa la tecla S para pasar de nivel.

Ernesto Cabeza Delgado (Toledo)

SHINOBI



Otro truco enviado por nuestro amigo Oriol. Pausea el juego y escribe LARSXVIII, quita la pausa y acto seguido tendrás créditos infinitos.

Oriol Mirosa (Barcelona)

VIGILANTE

En la tabla de records escribe: GREEN CRYSTAL, cuando vuelvas a jugar con F8 pasas de nivel y con F1 obtienes una vida extra. Así te resultará más fácil derrotar a tus oponentes.

Javier Parra Garrido (Badajoz)

Os recordamos que si queréis colaborar con nosotros podéis enviar vuestros descubrimientos a Micromanía. Ctra. de Irún Km. 12,400. 28049 Madrid. Es importante que especifiquéis en el sobre Código Secreto.

Dos auténticas HAND-HELDS frente a frente





En el número pasado dedicábamos un par de páginas a analizar dos nuevas máquinas del tipo Hand-Held. Se trataba de las mini-consolas recientemente lanzadas por Konami y Acclaim. Hemos recibido algunas cartas y comentarios de lectores que se lamentan al comprobar que estos dispositivos no se corresponden en prestaciones con la gran expectación creada desde su lanzamiento. Algunos hablan de viejas ideas disfrazadas, otros de una enorme simplicidad, varios llegan incluso a insinuar que no son verdaderas Hand-Helds. En nuestra defensa hemos de argumentar que sí se trata, aunque nos pese, de verdaderas Hand-Helds, ya que esta denominación significa en inglés (más o menos) "sujetables con la mano" y por supuesto, abarca a todas las mini-consolas de videojuegos portátiles.

Una Hand-Held no es un sustituto del ordenador, sino un complemento del mismo.



Aunque potencialmente la Lynx es perfecta para desarrollar juegos aún hay pocos disponibles.

Evidentemente este tipo de consola no es exactamente lo que el aficionado a los ordenadores espera de una Hand-Held, ya que no están dotadas de un display (o pantalla) generado por un ordenador, con sus correspondientes bits o matriz de puntos que permita desplazamientos pixel a pixel, scroll, colores o efectos sonoros como está mandado. Estamos acostumbrados a lo bueno y esto nos sabe a poco, pero... ¿qué puede esperar el aficionado de un dispositivo cuyo precio de mercado no llega a las 5.000 pesetas? Este es el verdadero quid de la cuestión.

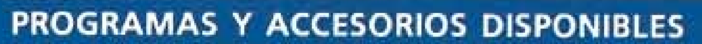
Porque... ¿cuáles son los elementos que distinguen a una Hand-Held de cualquier otro tipo de ordenador o consola? Entendemos por consola un dispositivo informático, controlado por un microprocesador, carente de teclado (o al menos, con gran simplificación de éste, reducido a teclas de cursor y disparo), y que permite, mediante algún método de carga rápida (preferentemente cartucho, pero puede ser compact disc, ROM o similar), la utilización de videojuegos de muy variados tipos. La consola se ha creado para jugar; por tanto, que nadie se llame a engaño pretendiendo una utilización diferente. La consola es, en realidad, un ordenador al que se le han suprimido todas aquellas partes que no son esenciales para jugar. Podemos citar algunos nombres de las marcas más conocidas actualmente: Sega, Nintendo, PC-Engine, Atari. Estas consolas pueden además ser portátiles y es entonces solamente cuando se convierten en Hand-Helds.

Para todos aquellos que exigen mucho más de una consola portátil (y que, por supuesto, están también dispuestos a pagar mucho más) vamos a pasar revista, en esta ocasión, a dos Hand-Helds que realmente merecen este calificativo por algo más que por el simple hecho de ser portátiles.

De un tiempo a esta parte las Hand-Helds se han convertido en un auténtico fenómeno y su popularidad ha alcanzado, en algunos puntos del globo, cotas inimaginables en otras fechas.
Ahora han llegado a Europa, provocando con ello una singular carrera entre sus distribuidores por dominar el mercado.
Este mes te presentamos dos de las más difundidas; dos máquinas distintas para diferentes necesidades.

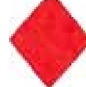
versus GAME-BOY NINTENDO

Nintendo lleva vendidos cinco millones de Game-boy en Japón.





***S**ería una locura por nuestra parte pretender analizar en este artículo la totalidad de los programas disponibles para ambos sistemas, entre otras cosas porque no han llegado a nuestro poder, pero sí vamos a hacer una breve mención de alguno de los títulos más notables para que, al menos, sirva de elemento de juicio que permita hacerse una idea, aunque sea leve, de sus prestaciones. En general, en la Game-Boy prevalece el factor adicción, con decorados simples (seguramente por no tener colores), mientras que en Lynx se ha cuidado más el aspecto gráfico y la acción. En cuanto a los accesorios disponibles, son múltiples y variados: alimentador de red, alimentación desde el mechero de un coche, conexión para jugar dos jugadores (cada uno con su propia consola), etc... El tema de accesorios depende un poco de los que los importadores quieran traer de entre los que se encuentran disponibles.* ■



LAS HAND-HELDS, COMPLEMENTO DEL ORDENADOR

Una Hand-Held no es un sustituto de un ordenador de sobremesa. No pueden compararse porque sus funciones, diseño y prestaciones son radicalmente distintas. El Hand-Held es más bien un perfecto complemento para todos aquellos que ya disponen de un ordenador, más o menos apropiado para los videojuegos, y que no están dispuestos a prescindir de este hobby en sus viajes o desplazamientos, bien sea en el tren, en un taxi o incluso mientras están tirados en una tumbona de la playa.

En un nivel de prestaciones similar podemos situar las dos mini-consolas que analizamos aquí, ya que aunque en algunos aspectos son muy distintas, en otros son prácticamente idénticas. Se trata de la LYNX de ATARI y la GAME-BOY de NINTENDO.

Las consolas pueden ser portátiles y es entonces cuando se convierten en Hand-Helds.



Epyx desarrolló en Estados Unidos la consola LYNX, junto con ATARI y el importante esfuerzo realizado en la operación provocó prácticamente la quiebra de Epyx. Todos los juegos disponibles han sido creados por ellos. En el caso de GAME-BOY todas las casas de software, principalmente japonesas, están produciendo juegos actualmente.

Potencialmente LYNX es perfecta para desarrollar juegos pero lo cierto es que, hasta ahora, hay muy pocos disponibles. Un punto a favor de GAME-BOY podría ser que es japonesa (5 millones de unidades vendidas en Japón) sin embargo, es necesario recordar que los japoneses se equivocaron con el MSX en Europa.

Sin ánimo de inclinar la balanza hacia ninguno de los dos lados, es justo reconocer que los juegos de LYNX tienen más parecido con el concepto clásico de juego de ordenador, y que mientras para LYNX hemos visto ya fantásticas conversiones de máquinas arcades, para GAME-BOY, la cosa es, por lo menos, más complicada.

Los controles tienen exactamente las mismas funciones y conexiones en ambas (LYNX tiene dos botones de disparo más para zurdos). En cuanto a las dimensiones y el peso, es bastante más grande LYNX por lo que puede resultar un poco menos manejable, si bien resulta bastante cómoda de utilizar. LYNX, por su tamaño, no puede guardarse en un bolsillo mientras que GAME-BOY sí.

La diferencia más notable a simple vista es que la LYNX es en color, mientras que la GAME-BOY es en blanco y negro, por lo que los juegos de esta última son menos vistosos, aunque pensamos que más adictivos. Ambas consolas tienen un tamaño de pantalla de cristal líquido (LCD) similar, si bien la de LYNX es del tipo emisivo (emite luz propia), y la de GAME-BOY de tipo reflexivo ▶

Una consola es un ordenador al que se le han suprimido las partes que no son esenciales para jugar.

Elige tu HAND-HELD

En el cuadro siguiente presentamos 20 elementos de comparación que coinciden con las más notables diferencias existentes entre LYNX y GAME-BOY. Al lado de cada una de las columnas, que contienen las diferentes características, hay unas casillas que, en principio, se encuentran vacías. Lee cuidadosamente las distintas prestaciones situadas en una misma línea. Toma una decisión, por la primera o por la segunda (según la que consideres más favorable para ti) y marca con una X en la casilla correspondiente. Si en algún caso concreto no te decides, marca las dos casillas con X. Al final suma el total de las X de la primera columna y compáralas con las que haya en la segunda. La que gane de las dos, es tu consola. Buena suerte con la elección. ¡Ah!, una cosa... si te sale un empate, lo tienes claro: te compras las dos.

GAME-BOY		LYNX	
Dimensiones totales: 14,5 cms de largo x 9 cms de ancho y 3,5 cms de alto.		Dimensiones totales: 27,5 cms de largo x 11 cms de ancho y 4 cms de alto.	
Dimensiones de la Pantalla: 4,5 cms de ancho por 4,2 cms. de alto		Dimensiones de la Pantalla: 7,3 cms de ancho por 4,6 cms de alto	
Peso con pilas: 300 grs.		Peso con pilas: 630 grs.	
Pantalla Monocroma: Blanco, Negro y Gris.		Pantalla en Color: 16 colores de entre 4096 disponibles.	
Juegos muy simples y adictivos.		Juegos muy elaborados y sorprendentes gráficamente.	
Precio de cada cartucho de juego: oscilará entre las 2.900 y las 4.000 ptas.		Precio de cada cartucho de juego: oscilará entre las 3.900 y las 8.000 ptas.	
Precio de la consola: 16.000 (incluye pilas y auriculares).		Precio de la consola: 32.900 (actualmente incluye el cartucho California Games)	
No se puede jugar en condiciones de poca luz (sistema de luz reflejada)		Se puede jugar en condiciones de poca luz (sistema de luz emitida)	
Volumen de sonido escaso		Volumen de sonido muy potente	
Tamaño pequeño, ideal para el bolsillo		No cabe en un bolsillo	
Muchos juegos disponibles: unos 200		Pocos (hasta ahora) juegos disponibles: unos 20	
Escenarios simples y similares entre sí		Escenarios diversos y sofisticados	
Consumo medio de Energía: 0,7 Watios		Gran consumo de Energía: 3,6 Watios	
Resolución Gráfica: 148 x 144 pixels		Resolución Gráfica: 162 x 104 pixels	
Piloto que advierte de la carga de las baterías		No tiene indicador de carga de las pilas.	
País de fabricación y diseño: Japón.		País de fabricación y diseño: USA.	
Unidades actualmente vendidas en todo el mundo: 5.000.000 en Japón		Unidades vendidas en todo el mundo: unos cuantos miles en USA y Europa.	
Coste de Funcionamiento: aproximadamente 20 pesetas por hora		Coste de Funcionamiento: aproximadamente 65 pesetas por hora	
Juegos en los que predomina la adicción sobre la estética y los gráficos.		Gráficos de gran calidad predominan sobre la adicción.	
Juegos adictivos y de estrategia tipo Tetris, Puzzles, etc.		Mucha acción, arcades, naves espaciales y simuladores de vuelo.	
TOTAL		TOTAL	

Aunque Lynx y Game-Boy son muy distintas en algunos aspectos, en otros son prácticamente idénticas.

(refleja la luz que hay en el lugar donde estamos jugando). Esta última no se puede utilizar en penumbra o lugares poco iluminados.

El sonido estéreo de cuatro canales está presente en ambas máquinas y se basan en el mismo microprocesador: 6502C. Las dos incluyen auriculares para no molestar a los demás y van provistas de mando de volumen de sonido y brillo de pantalla.

Otro tema polémico es el consumo. Al margen de las especificaciones técnicas, solamente la luminosidad de la pantalla (de la que ambos tienen control) y el volumen del sonido (también puede ajustarse) determinan el gasto real de baterías. Se habla de un consumo cuatro veces mayor en el caso de LYNX y esto es dramáticamente cierto. El fabricante indica una potencia de 3'6 Watios y un Voltaje de 9 Voltios. Una sencilla aplicación de la ley de Ohm nos da una intensidad de corriente eléctrica de 400 miliamperios. En el caso de NINTENDO de los mismos datos (6 Voltios y 0'7 Watios) se extrae la siguiente conclusión: 116 miliamperios de corriente. Estos fríos y complicados datos significan para el usuario que, para un costo aproximado de 200 pesetas por carga de pilas, en el caso de NINTENDO nos durarían 10 horas (20 pesetas por hora de uso), mientras que en caso de LYNX nos durarían 3 horas (65 pesetas por hora de uso) y significa también que si hacemos un viaje de 200 kilómetros, en el caso de NINTENDO podremos jugar durante todo el trayecto, mientras con la LYNX enseguida nos tendremos que poner a mirar el paisaje.

Los defensores a ultranza de LYNX argumentan que ésta puede enchufarse al transformador de red que permite un suministro continuo de energía, pero entonces...¿dónde está la portabilidad? Aparte de que ambas tienen la posibilidad de ser conectadas a la red.

Existen también algunas diferencias menores, como un pequeño piloto que advierte, en el caso de GAME-BOY, de la carga de las baterías o que no se puede saber en la LYNX que juego está dentro si no se saca, mientras que en GAME-BOY basta mirar el reverso. Un detalle menos trivial es que la LYNX permite girar completamente la pantalla para que los zurdos puedan poner los botones de disparo donde más les convenga.

El precio de los cartuchos es similar aunque el de las consolas no tiene nada que ver. Por lo que vale una LYNX puedes comprarte dos GAME-BOY.

Por último, señalar que ninguna de las dos Hand-Helds mencionadas tiene actualmente distribución oficial en España por parte de Atari o Nintendo, pero podéis contactar con Mail Soft para todos los temas relacionados con Lynx y con Tele Juegos para lo concerniente a Game-Boy.

Vamos ahora con el aspecto que quizás más interesa al aficionado. Puestos a adquirir una Hand-Held, que evidentemente es un ordenador suplementario del equipo de mesa y que no tiene nada que ver con él... ¿cuál es la mejor Hand-Held...?

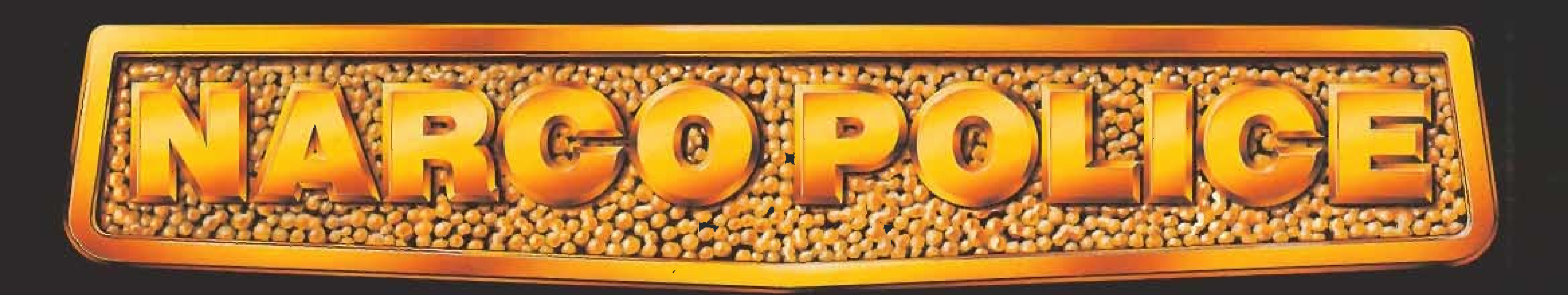
No vamos a caer en la trampa de atrevernos a decidir, mediante juicio sumarísimo, cuál de las dos consolas que os presentamos es la más apropiada. Y no es que no queramos emitir nuestro veredicto, sino que es evidente que dependiendo del tipo de usuario, de su poder adquisitivo, de sus aspiraciones como jugador, del uso que piense hacer de su Hand-Held, éste debe decidir el modelo que más le interesa.

Para que esta decisión pueda llevarse a cabo con los máximos elementos de juicio, es por lo que incluimos un cuadro comparativo de prestaciones en el cual, el propio lector puede analizar todos los datos y tomar una alternativa. ■

Domingo Gómez

CADA AÑO MILES DE PERSONAS MUEREN EN EL MUNDO POR CULPA DE LA DROGA MIENTRAS LOS NARCOTRAFICANTES ENGROSAN SUS CUENTAS CON MILES DE MILLONES DE DOLARES.

ALGUIEN TIENE QUE DETENERLOS



LA LEY... VA A POR ELLOS



TURTLES

¡Vaya con las tortugas!

Si os decimos que la compañía japonesa Konami ocupa este mes nuestra sección con una nueva máquina integrada dentro del mundo de las artes marciales estaréis pensando ya, sin duda, que musculosos e incansables guerreros van a desfilar ante vuestros ojos... y así es, en efecto, aunque nos tememos que con un aspecto muy diferente al que cabría esperar.

Aunque la verdad es que en nuestro país a la mayoría nos resulta totalmente desconocida, «Turtles» es una serie de dibujos animados que está causando auténtico furor en los EE.UU entre la audiencia más joven, hasta el punto que, como tantos otros filones explotados por el "merchandising", camisetas, pegatinas, muñecos, llaveros y un sinfín de productos de este estilo pueden ser encontrados en las tiendas.

No es por ello, lógicamente, nada extraño que Konami haya escogido a los personajes protagonistas de la serie para convertirlos a su vez en protagonistas de algo no menos divertido, pero mucho más cercano: una máquina recreativa. «Turtles» es nuestra novedad de este mes.

El lento lo serás tú

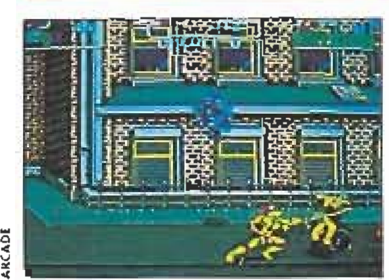
Lo que si resulta, tal vez, más sorprendente es el tipo de juego que la compañía japonesa ha realizado con estos, aparentemente lentos y pacíficos, reptiles. Ni más ni menos que un trepidante arcade de artes marciales, en el que las cuatro tortugas del equipo «Turtles» nos van a demostrar que de lentas y de pacíficas nada, y que repartiendo mamporros son auténticamente imparables.

Al comienzo del juego podremos escoger con cuál de las cuatro tortugas queremos tomar parte en la misión, cosa no del todo carente de importancia, pues cada una de ellas maneja un arma distinta y tiene diferentes habilidades. Es también importante reseñar que en el juego pueden participar dos personas simultáneamente, e incluso en algunos modelos está contemplada la posibilidad de que cuatro jugadores tomen control a la vez de la máquina.

Una vez concluido este proceso entraremos dentro del propio juego en sí, en el que tendremos que ir realizando una serie de misiones sucesivas que, en cierta forma, hace parecer que la máquina, más que en fases, está dividida en episodios al estilo de los dibujos animados en que está inspirada.

Por ejemplo, en el primero de ellos tendremos que rescatar a una atractiva joven que se encuentra atrapada dentro de un edificio en llamas, si bien llegar hasta allí y conseguirlo no va a ser nada fácil, porque a lo largo de nuestro camino (los decorados se desplazan con «scroll» horizontal y a veces también vertical) nos encontraremos con cientos de enemigos de lo más variado, —además manejan diferentes tipos de armas—, lo cual nos obligará a emplear distintas tácticas de defensa y ataque con cada uno. Por si esto fuera poco, si conseguimos, pese a todo, llegar a la habitación donde se encuentra la chica nos toparemos con un gigantesco enemigo mucho más resistente que el resto a nuestros golpes y también más diestro en acertarnos con los suyos.





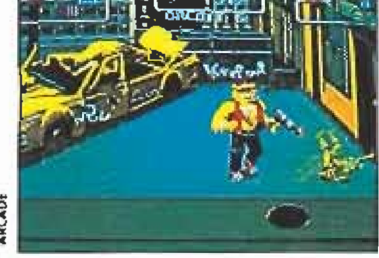
Al principio podremos escoger con cuál de las Tortugas queremos tomar parte en la misión.



En el juego pueden participar dos jugadores, e incluso algunos modelos admiten la opción de cuatro.



La máquina más que en fases está dividida en sucesivos episodios con sus correspondientes misiones.



Podemos reponer nuestra energía comiéndonos las pizzas que encontraremos en la calle.

Contra todo pronóstico nuestras protagonistas no tienen nada de lentas.



Cada vez que recibamos un impacto nuestra barra de energía sufrirá un preocupante descenso que nos colocará un paso más cerca del temido mensaje de «Game Over». Por fortuna, podemos reponer ligeramente nuestra energía comiéndonos las pizzas que encontraremos abandonadas por las calles de la ciudad, y en último extremo podremos hacer uso de la consabida opción de «Continue» para recuperar el desarrollo del juego donde lo hubiésemos dejado.

Presentación impactante

Tan impactantes como un golpe de nuestros «Turtles» son la escena de presentación y las pantallas que se nos muestran entre fase y fase, destacando la melodía inicial de la máquina, cantada por un grupo de lo más rockero, y que muy presumiblemente sea la sintonía del programa televisivo.

Por lo demás, hay que decir que la máquina es buena, e incluso, en algunos detalles, realmente espectacular. Sin embargo, lo cierto es que globalmente y analizándola de una forma fría, no aporta sustancialemnte nada nuevo al mundo de las recreativas, y en realidad, su desarrollo es exactamente similar al de cualquiera de las otras máquinas de este estilo aparecidas con anterioridad.

Justo es reconocer que la apariencia de los personajes aporta una indudable originalidad al juego, pero ahí se acaba desgraciadamente la cosa, y a menos que la serie televisiva llegue a nuestro país y estalle también la fiebre «Turtles», mucho nos tememos que la máquina de Konami sólo va a interesar a los incondicionales de este tipo de juegos. ¿Eres uno de ellos? ■

J.E.B.



EN ESTE NÚMERO COMENTAMOS:

Regreso al futuro II, 3D Tennis, Escape from the Planet of the robot Monsters, Dynasty Wars, Midnight Resistance, Angel Nieto Pole 500, y Sim City.

3 GRANDES MAPAS:

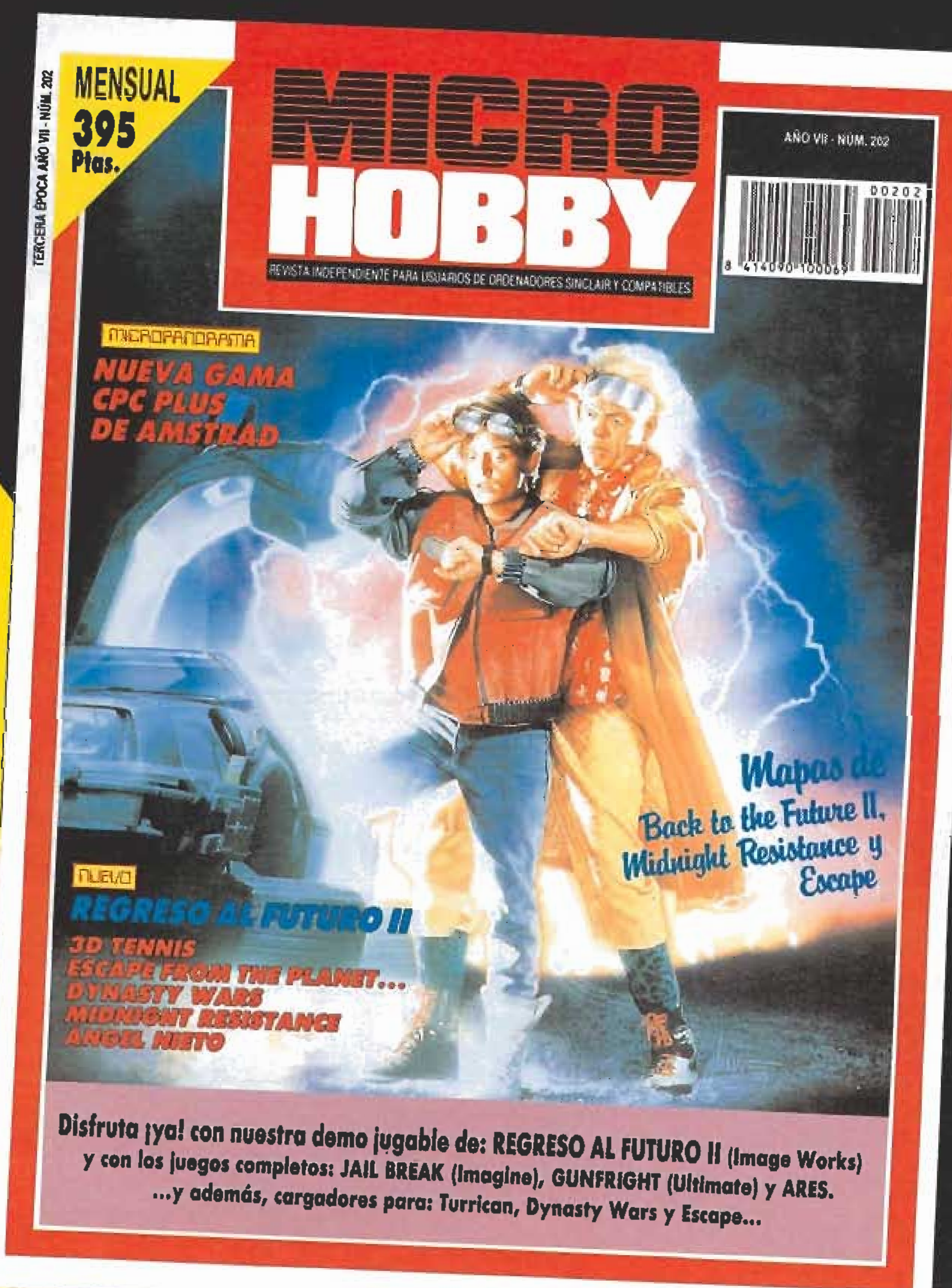
Regreso al futuro II, Midnight Resistance y Escape from the Planet of the robot Monsters.

Estuvimos en París en la presentación de la nueva gama CPC Plus de Amstrad.

2 prácticas UTILIDADES: Cómo introducir pokes más facilmente y Memoria de teclado.

Conecta tu PLUS 3 al Euroconector.

Y como siempre nuestras secciones fijas: Tokes y Pokes, Consultorio, nuestro habitual concurso....





DISFRUTA ANTES QUE NADIE CON LA DEMO DE «REGRESO AL FUTURO II» de Image Works

3 juegos completos: «Jail Break» de Imagine «Gun fright» de Ultimate, y «ARES», un magnifico programa creado por nuestros lectores.

Y por supuesto cargadores para Turrican, Dynasty Wars y Escape from the Planet of the robot Monsters.

GALERÍA MAD MIX 2

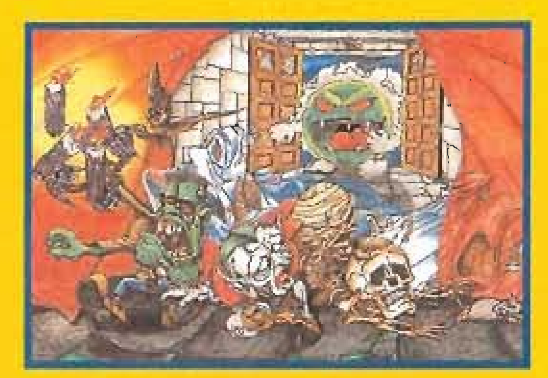
Ceras, óleos, bolígrafos, rotuladores, aerógrafo y las más indescriptibles técnicas pictóricas fueron utilizadas por los participantes del concurso del Mad Mix 2 que convocamos hace ya un par de meses.

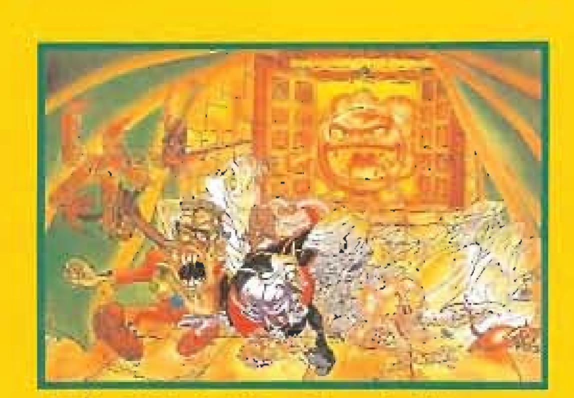
Después de abrir más de 5000 cartas nos quedó la clara impresión del enorme esfuerzo realizado por vosotros para responder a esta convocatoria. Prácticamente todos los dibujos tenían algún detalle interesante, colorido, rasgos de humor, que los hubiera hecho merecedores de algún premio, pero eran tantos que resultaba imposible en la práctica.

Al final, el jurado tuvo un grave problema para elegir a los tres premiados ya que los cincuenta finalistas eran todos de gran calidad. Por uno u otro motivo se fueron descartando hasta llegar a 18, de los que, sinceramente, nos parecía imposible poder decidir unos ganadores. Tres días completos nos llevó este proceso.

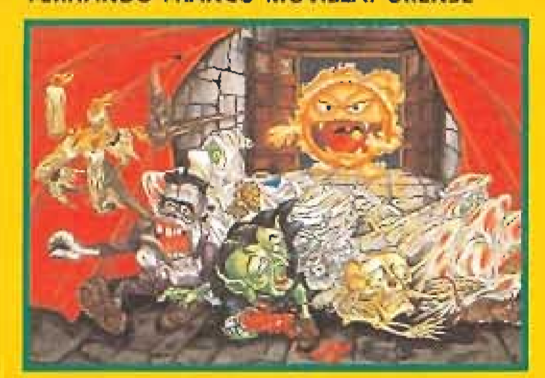
Los tres dibujos ganadores ya fueron reproducidos el pasado mes, pero nos parecía justa recompensa a los finalistas el que estos tuviesen la posibilidad de ver sus dibujos publicados, de ahí que hayamos decidido dedicar esta página al reconocimiento de los 15 finalistas que verán recompensada su labor con un ejemplar del Mad Mix 2, edición limitada, con la carátula ganadora del concurso. Enhorabuena a todos.


RAÚL GONZÁLEZ FERNÁNDEZ. SANTANDER


FERNANDO FRANCO MOVILLA. ORENSE

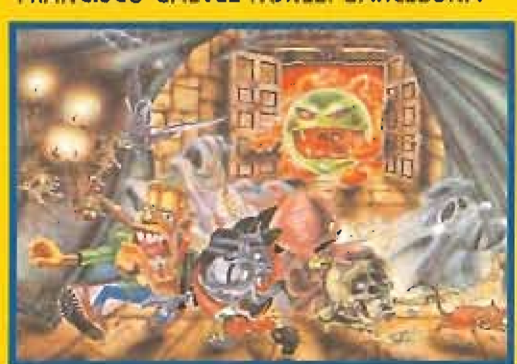

JESÚS TAMAYO HIDALGO. ALICANTE


NURIA SALAMÓ BARRIENTOS. BARCELONA

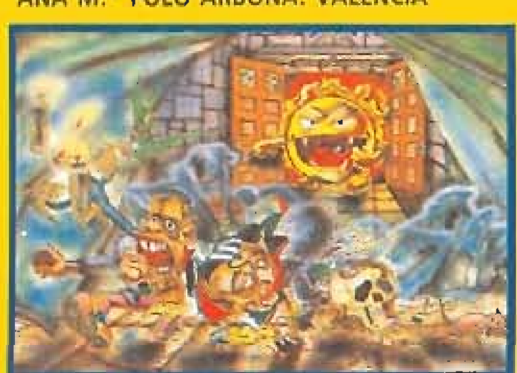

FRANCISCO GÁLVEZ NÚÑEZ. BARCELONA


ASIER IBARGARAY PÉREZ. VIZCAYA


ANA M.ª POLO ARBONA. VALENCIA


CARLOS JAVIER GÓMEZ GARCÍA. CÁCERES


JOSÉ LUIS MARTÍNEZ GONZÁLEZ. ALICANTE


ISABEL M.ª SUERO MELLINAS. MADRID


JAVIER RUEDA GUTIÉRREZ. MADRID


ABDON BONACHE CECILIA. ALICANTE


JOSÉ JIMÉNEZ GONZÁLEZ. CIUDAD REAL


CARLOS DÍEZ RODRÍGUEZ. MADRID


JOSÉ GIL LOIS. CÁDIZ


MITHOS
LAS FUERZAS DEL OLIMPO, DESATADAS!
(ESTA VEZ VAN A POR TI)
Tu curiosidad te ha traicionado y las monedas de HISSANTO, atesoradas en el arca, las esparciste por todo el Olimpo. Tu última oportunidad antes de ser expulsado, es recuperarlas todas. No es fácil, pero KROSAR, tu amo y señor, como recompensa a tu fidelidad te dará la fuerza de un poderoso centauro armado con un arco.
Pantallas EGA
OPERA SOFT
Gustavo Fdez. Balbuena, 25 - 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Telf. 457 50 58

MYTH — COMMODORE






```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM*       MYTH (COMMODORE-64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990   *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRINTCHR
$(147)
8 FORN=16400TO16681:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>35154THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"T
HENPOKE16598.44
11 INPUT"ENERGIA INFINITAS (S/N)";A$
12 IFA$="N"THENPOKE16601,76:POKE16602,133:PO
KE16603.8
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
14 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN14
15 POKE2050.0:SYS16659
16 DATA160.0.132.252.169.224.133.253.177.252
,145,252.200,208.249.230.253
17 DATA208,245.169.76,141.225.255,169.73,141
,226.255.169.13,141,227.255
18 DATA169,53,133.1.162.1.160,1.169.1.32.186
,255,169,0,32,189
19 DATA255,169,0,32.213.255,169,76.141.220.2
,169.91,141.221.2,169
20 DATA13,141,222,2,76,0.229,160.171,89.80.3
.153,80.3,136,208
21 DATA247,169.32,141,225,3.169,122,141,226.
3,169,13.141,227,3,169
22 DATA208.76,231,2,169.32,141,198,3,169.143
,141,199,3,169,13,141
23 DATA200.3,164,254,153.67.5.96.169.76.141.
196,128.169.162,141,197
24 DATA128.169.13.141.198.128.173.4.220.96.1
69,175.141,249,17,169.13
25 DATA141.250.17,108.22,0.32.0.14.234.234.1
69,16,141,227,136,169
26 DATA1,141,228,136,76,85,128,169.76.141.92
,87,169,35,141,93,87
27 DATA169,1,141,94,87,238,32,208,96,169,165
,141,239,97,169,0,141
28 DATA228,97,141,104,9,141,134,61,141,51,72
,169,169,141,50,72,141
29 DATA133,61,169,234,141,135,61,76,133,8,79
,83,32,84,79,82,82
30 DATA73.74,162,0,189,193,13,157,16,1,232,2
24,128,208,245,169,32
31 DATA141,226,136,96,162,0,189,0,64,157,0,1
3,189,0,65,157,0
32 DATA14.232.208.241.76.16.13.74.68.83
```

STRIDER — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL STRIDER (PC, CGA-EGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 P=P+1:D%(P)=C
60 GOTO 40
70 IF S<>16820 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 INPUT "¿Vidas infinitas";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+1
90 INPUT "¿Inmunidad";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+2
100 INPUT "¿Tiempo infinito";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+4
110 D% (4)=T
120 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
130 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL
CARGADOR Y PULSA UNA TECLA"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "cstrider.com" FOR OUTPUT AS #1
160 PRINT #1,C$
170 CLOSE 1
180 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSTRIDER.COM, CARGALO ANTES
DEL STRIDER Y CONSEGUIRAS JUGAR   CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
190 END
200 DATA 233,152,000,255,046,137,030,114.001,046,163,116
,001,088,091,083,080,030
210 DATA 142,219,129,062,142,059,254,014,117,071,046,160
,003,001,208,216,115,012
220 DATA 199,006,142,059,144,144,199,006,144,059,144,144
,208,216,115,005,198,006
230 DATA 092,059,195,208,216,115,017,199,006,032,068,199
,004,199,006,034,068,057
240 DATA 056,198,006,036,068,144,250,184,000,000,142,216
,046,161,110,001,163,132
250 DATA 000,046,161,112,001,163,134,000,251,031,046,161
,116,001,046,139,030,114
260 DATA 001,234,000,000,000,000,000,000,000,000,000,067
,097,114,103,097,032,097
270 DATA 104,111,114,097,032,101,108,032,083,084,082,073
,068,069,082,046,010,013
280 DATA 040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036,014
,031,184,033,053,205,033
290 DATA 137,030,110,001,140,006,112,001,184,033,037,141
,022,004,001,014,031,205
300 DATA 033,180,009,014,031,141,022,119,001,205,033,141
 022,118,001,205,039,-1
```

XENON 2 — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL XENON2 (PC, CGA-TANDY-EGA-VGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 P=P+1:D%(P)=C
60 GOTO 40
70 IF S<>16679 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 INPUT "¿Crditos infinitos";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+1
90 INPUT "¿Vidas infinitas";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+2
100 INPUT "¿Inmunidad";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+4
110 D% (4)=T
120 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
130 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR
EL CARGADOR Y PULSA UNA TECLA"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "cxen2.com" FOR OUTPUT AS #1
160 PRINT #1,C$
170 CLOSE 1
180 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CXEN2.COM, CARGALO ANTES
DEL XENON-2 Y CONSEGUIRAS JUGAR CON  LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
190 END
200 DATA  233,151,0,7,130,252,26,117,100,46,163,114,1,46,137,30,116
210 DATA  1,88,91,83,80,30,142,219,129,62,64,63,255,14,117,66,46
220 DATA  160,3,1,208,232,115,12,199,6,64,63,144,144,199,6,66,63
230 DATA  144,144,208,232,115,12,199,6,41,63,144,144,199,6,43,63,144
240 DATA  144,208,232,115,5,198,6,107,60,195,250,184,0,0,142,216,46
250 DATA  161,110,1,163,64,0,46,161,112,1,163,66,0,251,31,46,161
260 DATA  114,1,46,139,30,116,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0,67
270 DATA  97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,101,108,32,88,69,78
280 DATA  79,78,50,46,10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36
290 DATA  0,14,31,184,16,53,205,33,137,30,110,1,140,6,112,1,184
300 DATA  16,37,186,4,1,14,31,205,33,180,9,14,31,186,118,1,205
310 DATA  33,186,153,1,205,39,-1
```



Durante el pasado mes de agosto tuvo lugar el sorteo ante notario para decidir los ganadores del concurso «SKIDZ», de entre todos los cuestionarios recibidos. Sólamente dos de ellos resultaron correctamente resueltos y son los correspondientes a:

IGNACIO SÁENZ de MADRID y
PABLO SÁENZ de MADRID

En breve recibira, en su propio domicilio, un flamante MONOPATÍN.



DE VIDEO

de la fantástica película REGRESO AL FUTURO II

Para conseguir la tuya sólo tienes que contestar a las 10 preguntas del cuestionario y enviarlas junto con el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias) antes del día 30 de Septiembre a:

HOBBY PRESS S.A. - REVISTA MICROMANÍA
Ctra. de Irún km. 12,400
28049 MADRID, indicando en una esquina del sobre:
REGRESO AL FUTURO II

De entre todos los cuestionarios acertados se realizará un sorteo ante notario el día 4 de Octubre del que saldrán los 25 ganadores.

Es importante que no olvides indicar en qué sistema de video deseas que te mandemos tu cinta, en el caso de ser uno de los 25 ganadores.

CUESTIONARIO

Marca con una cruz la respuesta correcta

1- ¿Quién es el Director de la película?
- ☐ ROBERT ZEMECKIS
- ☐ GEORGE LUCAS
- ☐ STEVEN SPIELBERG

2- ¿Cómo se llama la novia del protagonista?
- ☐ JANE
- ☐ JENNIFER
- ☐ SAMANTHA

3- ¿Cómo se llama el coche que es la máquina del tiempo?
- ☐ TESTARROSA
- ☐ DELORIAN
- ☐ FANTASTIC

4- ¿Cómo se llama el simpático personaje, inventor de la máquina del tiempo?
- ☐ DOG BROWN
- ☐ PAUL NEWMAN
- ☐ JEFF SMITH

5- ¿Cómo llevan los bolsillos de los pantalones los chicos del futuro?
- ☐ NO LLEVAN
- ☐ LOS LLEVAN ROTOS
- ☐ LOS LLEVAN POR FUERA

6- ¿Qué bebida pide el protagonista de la película, MARTY Mc FLY, al entrar en el «CAFÉ DE LOS 80»?
- ☐ UN CAFÉ CON LECHE
- ☐ UNA COCA-COLA
- ☐ UNA PEPSI

7- ¿Cuál es el motivo por el que MARTY y DOG tienen que ir al futuro?
- ☐ IMPEDIR QUE SU HIJO VAYA A LA CÁRCEL
- ☐ DIVERTIRSE UN RATO
- ☐ CURIOSIDAD

8- ¿Cómo se llaman los monopatines del futuro?
- ☐ MONOPATÍN
- ☐ AEROPATÍN
- ☐ TURBOPATÍN

9- ¿En qué lugar vivirá Marty Mc Fly y su novia en el futuro?
- ☐ HARLEM
- ☐ HILL VALLEY
- ☐ ALCOBENDAS

10- ¿Qué le podía ocurrir al inventor de la máquina del tiempo si no llegan a cambiar el curso del mismo?
- ☐ LE INCAPACITABAN
- ☐ LE ENCARCELABAN
- ☐ LE NOMBRABAN PRESIDENTE

DATOS PERSONALES

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA ....

CÓDIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

EDAD .... ☐ VHS ☐ BETA

PELÍCULAS CEDIDAS POR CIC

CARGADORES

X-OUT

ATARI


SPECTRUM

```
10    'POKES XOUT
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
31    B=0
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL XOUT"
40    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK.SECTOR.OFFSET$.DATO
82    IF N=4 THEN PRINT"INSERTA DISCO 2 DEL XOUT":PRINT "Y PULSA RETURN":INPUT B
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET.DATO
105   XBIOS 9.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 6
1001  DATA 54.2.1BC.20081
1002  DATA 54.2.1D0.20081
1003  DATA 54.3.10.20081
1004  DATA 9.2.3A.20081
1005  DATA 9.2.4E.20081
1006  DATA 9.2.8E.20081
1100  DATA 6
1101  DATA 54.2.1BC.26202
1102  DATA 54.2.1D0.26182
1103  DATA 54.3.10.27398
1104  DATA 9.2.3A.26202
1105  DATA 9.2.4E.26182
1106  DATA 9.2.8E.27398
```

AMIGA

RICK DANGEROUS

AMIGA


ATARI ST.


SPECTRUM

```
REM ************************************************************************
REM * CARGADOR 'RICK DANGEROUS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM ************************************************************************
DIM C%(159):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 158:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>120290125& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(130)=V
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(132)=V
INPUT "BOMBAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(134)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(136)=V+18
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'RICK DANGEROUS' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "- Al comenzar el juego podras escoger el nivel inicial !"
PRINT "- La inmunidad puede producir situaciones de bloqueo. Pulsa el boton"
PRINT " izquierdo del raton y Rick se suicidara para continuar jugando."
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,40,43F9,7,F126,2449,303C,F8,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80
DATA 4E40,48E7,82,2C78,4,42AE,2E,41FA,16,216E,FE3A,18,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4288,0,4E75,CA9,0,4200,2C,660C,21E9,28,0,2D7A,6,FE3A,4EB9,0,0,4A88,0
DATA 671C,2F08,2078,0,217A,16,202,317A,14,206,41FA,34,21C8,0,205F,4E75,4EB9
DATA 7,F190,4680,4840,B190,C90,4879,0,6614,C68,3E6,4,660C,31FC,4EF9,3EC,21F8
DATA 0,3EE,4E75,41FA,E,23C8,1,46,4EF9,1,0,23FA,FFC4,1,54F0,33FA,FFC0,1,54F4
DATA 41FA,8,21C8,0,603A,41F9,4,0,4268,5E3E,4268,5B96,4268,5C6A,117C,60,56C0
DATA 217C,6,BF,5F04,217C,E001,6606,5F08,317C,4E71,3034,117C,4A,7298,317C,3
DATA 301A,4EF9,1,52E0
```

Grand Prix Circuit

¡Ponte al volante de un auténtico FORMULA 1!

¡ Siente el rugido del motor, la sorprendente aceleración y la precisión de manejo! ¡Corre en legendarios circuitos de Grand Prix! ...Deslizándote por las curvas de Mónaco... ...Lanzándote a toda pastilla por las rectas de Alemania... ...Abriéndote camino por los túneles de Japón...

Circuito de Silverstone (GRAN BRETAÑA)

Circuito de Suzuka (JAPON)

Circuito de Mónaco (MONACO)

Circuito Gilles Ville Neuve (CANADA)

Circuito de Monza (ITALIA)

Hockenheim-Ring (ALEMANIA)

Autódromo de Rio de Janeiro (BRASIL)

Detroit Grand Prix Circuit (E.E.U.U.)

WILLIAMS

Chasis: FW12
Motor: Renault 3,5 l. V8
735 Hp. 11.500 r.p.m.
Revoluciones: 11.500 r.p.m.
Caja de cambios: 6 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.150 lbs./ 522 Kg.

Mc LAREN

Chasis: 187/ 88C
Motor: Ferrari 3,5 l. V12
680 Hp. 10.000 r.p.m.
Revoluciones: 10.500 r.p.m.
Caja de cambios: 5 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.100 lbs./ 500 Kg.

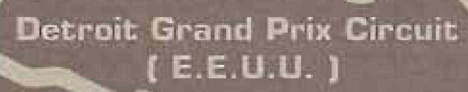
FERRARI

Chasis: MP 4/ 4
Motor: 1,5 Honda V6 Turbo
735 Hp. 11.500 r.p.m.
Revoluciones: 11.500 r.p.m.
Caja de cambios: 6 veloc.
Neumáticos: Goodyear
Peso: 1.1590 lbs./ 540 Kg.





SPEC CASS•SPEC DISC
AMS CASS•AMS DISC•PC
MSX CAS•AMIGA•C64 CASS



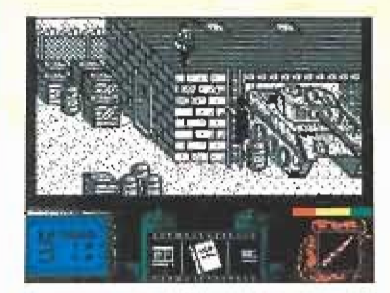


DISTRIBUIDO POR:



C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

VENDETTA — SPECTRUM




```
  10 BORDER SIN PI: POKE VAL "23
624",SIN PI: POKE VAL "23693",SI
N PI: CLEAR VAL "24575": LET L=P
EEK VAL "23631"+VAL "256"*PEEK V
AL "23632"+VAL "5": LET K=PEEK L
: POKE L,VAL "111"
  20 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E VAL "65168": POKE L,K: RANDOMI
ZE USR VAL "65168"
9999 SAVE "VENDETTA" LINE SIN PI
: LOAD "saver"
```

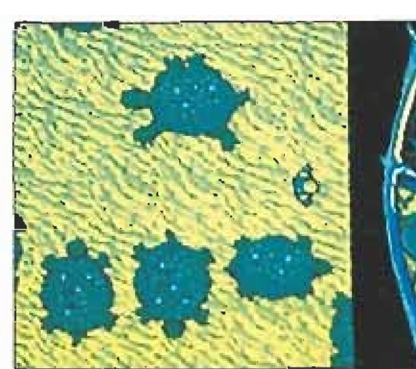
DEFENDERS OF THE EARTH — C64

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*  DEFENDERS OF THE EARTH      *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
8 FORN=272TO308:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>3815THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE29
9,44:POKE302,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE2
96,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,32,141,122,3,169,35,141,123,3,1
69,1,141,124
16 DATA3,96,141,32,208,169,173,141,71,62,141,112,28,1
41,100,62,96,74,68,83
```

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para      "ESCAPE FROM THE
PLANET..." Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 1,24:P
RINT "INSERTA ESCAPE FROM THE PLANET.. Y
 PULSAUNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37:M
EMORY &7FFF:LOAD"!LOADER":POKE &8010,&69
:POKE &8011,&1:POKE &8091,0:POKE &8092,2
40 CHECK=0:RESTORE 70:FOR X=&200 TO &208
:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:POK
E X,A:NEXT
50 IF CHECK<>777 THEN SOUND 1,400,15,15:
PRINT "ERROR EN DATAS":END
60 LOCATE 13,12:PRINT"Ya tienes POKES":F
OR X=1 TO 5000:NEXT:CALL &8000
70 DATA F3,3E,00,32,1A,42,C3,84,03
```

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *              CARGADOR  'VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA' (AMIGA)         *
REM *                     (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA                   *
REM ***********************************************************************
DIM C%(239):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 238:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>264841022& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
PRINT "OPCIONES FASE 1 :":PRINT "  TIEMPO INFINITO"
PRINT "OPCIONES FASE 2 (CLAVE 'MANOWAR') :"
INPUT "  CANTIMPLORA INAGOTABLE (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(164)=V+6
INPUT "  MUNICION INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(170)=V
INPUT "  LINTERNA INAGOTABLE (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(173)=V
INPUT "  ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(176)=V+2
PRINT "OPCIONES FASE 3 (CLAVE 'METALLICA') :":PRINT "  INMUNIDAD TOTAL"
PRINT "OPCIONES FASE 4 (CLAVE 'MEGADETH') :":PRINT "  INMUNIDAD TOTAL"
PRINT "OPCIONES FASE 5 (CLAVE 'KREATOR') :":PRINT "  INMUNIDAD TOTAL":PRINT
PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 1 EN LA UNIDAD DF0:":C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,226E,3A,2449,303C,19A,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80
DATA 4E40,48E7,C2,2C78,4,42AE,2E,41FA,30,20AE,FF3C,41FA,1C,2D48,FF3C,43F8,20
DATA 41FA,C6,2091,41FA,88,2288,4CDF,4300,4E75,2F08,41FA,164,2080,205F,4EB9,0
DATA 0,48E7,FFFE,223A,152,7404,3602,E548,283B,302C,B284,6706,51CA,FFF2,6006
DATA 41FB,300A,2080,4CDF,7FFF,4E75,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,888,1,5F90,0,EA60,0
DATA 4B84,0,76D8,0,7F78,1,4262,0,C324,0,3FBA,0,6B18,2054,2D34,5779,F096,F09E
DATA 48E7,FFFE,7004,3200,E349,3401,E34A,41FB,20AA,4A90,6606,51C8,FFEE,6016
DATA 2250,D3FB,20C2,363B,10D2,B651,6608,2250,4290,4EBB,100C,4CDF,7FFF,4EF9,0
DATA 0,6008,600E,6034,6068,6074,337C,6002,54D8,4E75,D3FC,0,FC64,4269,A0,4269
DATA C2,4269,DC,137C,4A,B390,137C,4A,9454,41FA,52,2348,9C66,4E75,303C,4E75
DATA D3FC,0,7C64,3340,100C,3340,126E,337C,6002,1666,3340,EBD0,3340,ECC0,3340
DATA 88A,3340,788,4269,EFF4,3340,5FC,3340,99E,4E75,337C,4E75,1A12,337C,4E75
DATA 1B28,4E75,4269,3146,4E75,4A78,11E6,6706,31FC,3E8,11E6,4A78,11EA,6706
DATA 31FC,3E8,11EA,4A78,11EE,6706,31FC,3E8,11EE,4EF9,0,A048
```

CRACKDOWN — COMMODORE

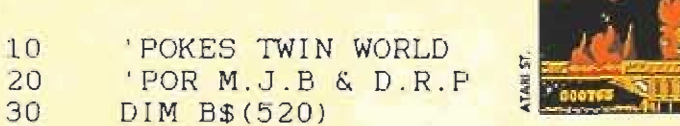
```
22 REM********************************
23 REM*                              *
24 REM*   CRACKDOWN     COMMODORE-4  *
25 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
26 REM*                              *
27 REM********************************
28 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCH
R$(147)
29 FORN=272TO328:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>5873THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
31 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"T
HENPOKE311,44:POKE314,44
32 INPUT"ARMAMENTO INFINITO (S/N)";A$:IFA$="
N"THENPOKE303,44:POKE306,44
33 INPUT"BOMBAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"
THENPOKE317,44:POKE320,44
97 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
98 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN98
99 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,57,1
41,209,8,76,16,8,169
110 DATA45,141,148,144,169,1,141,149,144,76,
0,144,169,0,141,196,12
120 DATA141,56,11,169,165,141,149,11,141,41,
14,141,112,11,141,219,45
130 DATA76,0,200,74,68,83
```

NINJA SPIRIT — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Ninja Spirit
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 64999: DIM a$(1): POKE 2365
8,8
  40 LET sum=0: FOR n=65000 TO 6
5159: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>17825 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  50 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE
 65147,0
  60 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
150,0
  70 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65
154,0
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  90 RANDOMIZE USR 65000
 100 DATA 221,33,0,0,17,17,0,175
,55,205,86,5,221,33,203,92,17,15
2,1,62,255,55,205,86,5
 110 DATA 33,23,93,17,86,181,1,7
6,1,237,176,49,0,94,33,28,254,17
,248,92,1,108,0,213,237
 120 DATA 176,201,33,1,93,34,195
,181,195,141,181,62,8,50,86,181,
58,91,181,203,207,50,91,181,17
 130 DATA 116,0,205,89,182,58,35
,182,203,199,50,35,182,17,72,3,2
05,89,182,17,44,93,237,83,197
 140 DATA 186,195,38,186,237,176
,62,195,33,223,252,50,2,91,34,3,
91,33,69,93,17,226,91,1,31
 150 DATA 0,237,176,201,229,245,
62,50,33,219,252,50,255,251,34,0
,252,33,0,195,34,17,170,34,1
 160 DATA 170,175,50,252,195,241
,225,195,255,251
```

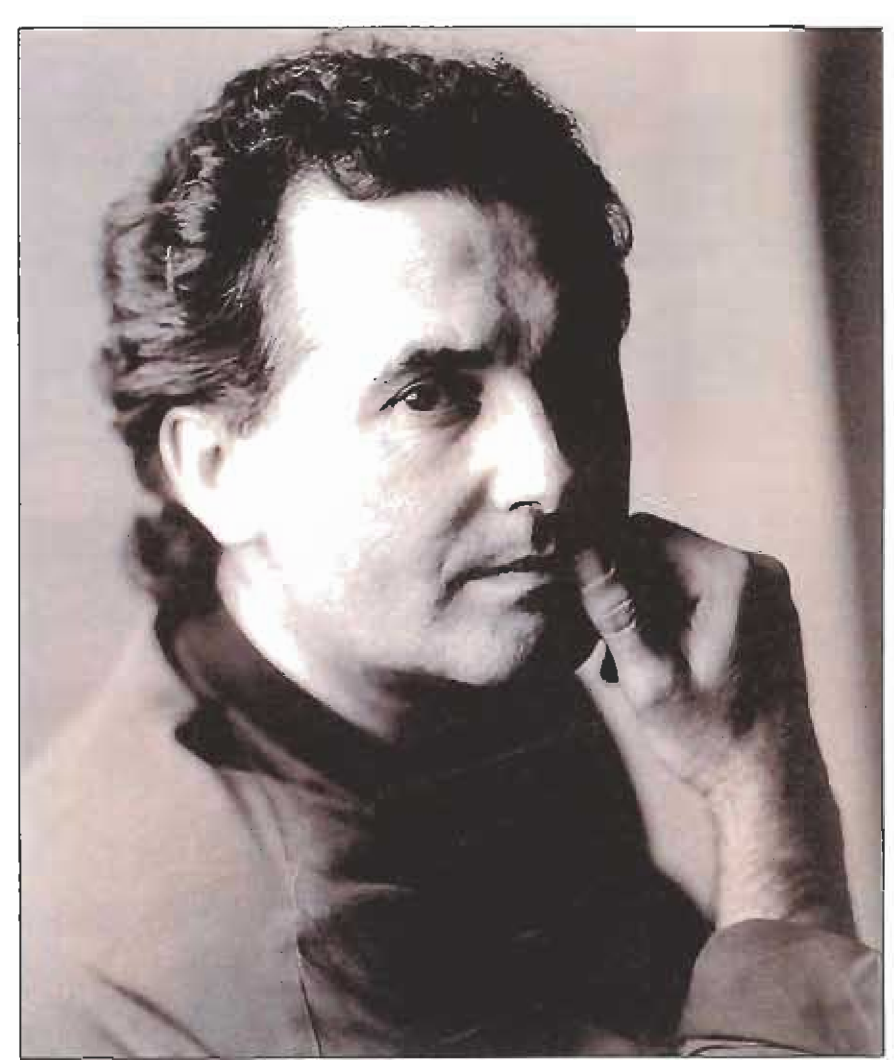
TWIN WORLD — ATARI





```
10      'POKES TWIN WORLD
20      'POR M.J.B & D.R.P
30      DIM B$(520)
32      fullw 2
35      PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL TWIN WORLD"
40      PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51      INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65      IF A=2 THEN GOTO 120
75      RESTORE 1000
80      READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK.SECTOR.OFFSET$.DATO
85      OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90      XBIOS 8.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0.1
100     POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET.DATO
105     XBIOS 9.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0.1
110     NEXT N:end
120     IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125     RESTORE 1100:GOTO 80
1000    DATA 3
1001    DATA 8.10.8E.0
1002    DATA 8.10.FE.24580
1003    DATA 8.10.10E.0
1100    DATA 3
1101    DATA 8.10.8E.1
1102    DATA 8.10.FE.21369
1103    DATA 8.10.10E.1
```





Hay maneras mejores de escapar

Víctor

HAY MANERAS MEJORES DE ESCAPAR.
VÍCTOR MANUEL.

Y TÚ ¿QUÉ OPINAS?



AEROBIE-10
LA NUEVA VERSIÓN DEL AEROBIE-13
QUE ESTABLECIÓ EL RÉCORD
GUINNESS
DE OBJETO LANZADO A MAYOR
DISTANCIA EN LA HISTORIA
383,13 METROS
Lanzado por Scott Zimmerman en
Pasadena, California (EE.UU)
el 30 de enero de 1985

«Es el mejor invento en objetos voladores desde la invención del Frisbee, con la posible excepción del Boeing 747». *Brion Reichler - Profesor de la Universidad de Stanford, California.*

«Ya está aquí la nueva revolución de la primavera. El anillo volador que está volviendo loco al campus de la universidad». *Periódico Newsweek On Campus.*

«El sofisticado diseño aerodinámico del AEROBIE combina perfección de vuelo y notable estabilidad». *Doctor Ilan M. Kroo - Investigador Científico de la NASA.*

AEROBIE, LA TECNOLOGÍA PUNTA QUE CORTA EL VIENTO.
DISEÑO AERODINÁMICO POR ORDENADOR.

Cojín de caucho blando que facilita el lanzamiento y la recogida

Eje longitudinal de policarbonato flexible y resistente

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA Y EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA: «AEROBIE-10»

Al hacer tu suscripción o renovación a Micromanía por un año (12 números) conseguirás totalmente gratis tu anillo volador «AEROBIE».

Además, al suscribirte, los números especiales, que son más caros, te saldrán al precio normal.

Rellena el cupón que aparece en la revista —no necesita sello— y ¡SUSCRÍBETE VOLANDO!

Si ya eres suscriptor y deseas recibir tu anillo volador gratis, puedes renovar tu suscripción por otros 12 meses más aunque no haya vencido todavía la anterior.

Para mayor comodidad puedes hacer tu suscripción llamando al teléfono (91) 734 65 00

TAMBIÉN PUEDES COMPRAR TU ANILLO VOLADOR AEROBIE POR 1.125 PTAS. (+ 180 ptas. de gastos de envío) LLAMANDO AL TELF. (91) 734 65 00.

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

BUGS BUNNY



Junto a Marilyn, Brando, Bogart o Wayne goza de una estrella en el «Walk of fame» de Hollywood. En el 58 consiguió que Friz Freleng ganara un Oscar por «Knighty Knight Bugs», algo que hasta entonces ningún conejo había logrado. Ha parodiado a Edward G. Robinson, Groucho Marx o Adolf Hitler. La megalómana Barbra Streisand le ha imitado en «¿Qué me pasa doctor?». Ha sido estrella del cine y la televisión en cortos y largometrajes. Ha competido con los melindrosos personajes de Walt Disney, con el vegetariano Popeye o la picante y coqueta Betty Boop. Ahora que ha cumplido cincuenta años, se dispone a vivir una segunda juventud de éxitos.

Se llama Bugs Bunny y en nuestro país dicen de él que es «el conejo de la suerte». De su capacidad para combinar la más refinada crueldad con la más tierna inocencia saben mucho Elmer, Porky o el pato Lucas, siempre perdedores, siempre cazadores cazados. Parece mentira que ninguno tiemble todavía cuando oye la frase: ¿qué hay de nuevo, viejo?, dicha por un insinuante conejo que, con los ojos entrecerrados de placer, come, apoyado indolente sobre un árbol, una apetitosa zanahoria.

El mismísimo Steven Spielberg es un admirador de este conejo descarado y sádico, maestro del transformismo, irónico y sarcástico. Tanto que su primer proyecto para la televisión es una serie de dibujos animados, «Tiny Toon Adventures», cuyos protagonistas son algo así como los hijos de Bugs, Lucas, Porky o Elmer, que también aparecen en algún capítulo para dar a sus vástagos los sabios consejos de la experiencia.

Pero no es éste el único proyecto que aprovecha las «bodas de oro» del conejo. La Warner, su productora, lanza a partir del 1 de septiembre una acongojante campaña publicitaria en todo el mundo que, bajo el nombre genérico de «50 aniversario de Bugs Bunny», incluye vídeos y largometrajes, muñecos, ropa y artículos de piel, publicaciones, chicles, cromos, posters, series de dibujos animados, casettes, juegos de vídeo. Para que a nadie pille despistado: sólo en Europa, y antes de que empezara el verano, Warner había firmado contratos de «merchandising» con cerca de 200 empresas diferentes.

Bugs Bunny es la gran estrella, pero en tan importante invasión comercial también participarán sus colegas: el canario Piolín, malvado como pocos con su «lindo gatito», el gruñón Elmer, el pobre cerdito Porky, tan tartamudo como siempre, el veloz Correcaminos a quien nunca caza el coyote, Speedy Gonzales, el ratón mejicano más rápido del mundo, el Pato Lucas, con su mal humor congénito... Si os encontráis con alguno por la calle, decir las palabras mágicas: ¿Qué hay de nuevo, viejo?

LAS CACHAS DEL INNOMBRABLE

«DESAFÍO TOTAL»



Este tipo tan cachas de apellido impronunciable, Arnold Schwarzenegger, va en su última película de obrero de la construcción que decide darse un paseo por Marte para descubrir la verdad de unos extraños sueños que le atormentan, con chica maciza incluida. Para que en vez de una sesión psicoanalista de interpretación onírica sea un film de aventuras, el director Paul Verhoeven («Robocop») ha introducido una serie de elementos: la acción transcurre en el año 2084 y, en contra de lo que aseguran los más negros y realistas presagios, el mundo ha sobrevivido a la III Guerra Mundial; Arnold Schwarzenegger ha sufrido una operación de implantación de recuerdos con éxito relativo, ya que los auténticos no han desaparecido del todo; y, para evitar que la memoria haga de las suyas, unos misteriosos malvados deciden que hay que matar al cachas. ¡Craso error! Si hubieran visto las anteriores películas del innombrable sabrían cómo se las gasta el mejor vendedor de culturismo del mundo (con permiso de Silvester Stallone).

«Desafío total» es un film para incondicionales. De ciencia ficción y de suspense. De peleas y aventuras. De exóticos parajes y venganzas. De tiranos intergalácticos. De puños y armas terribles. De fantasía. De moda. De Schwarzenegger en una palabra, aunque sea de difícil pronunciación.

ROCK DESDE EL COLEGIO

PARACHOKES



Parachokes fueron conocidos a través del suplemento de «Educación» del diario «El País» más allá de las paredes de su escuela andaluza. Son, dicho de otra forma, una banda colegial. Calificados por algunos como la versión infantil de Los Ronaldos, ya cuentan con la grabación de un disco grande con canciones juveniles tocadas al son que marca el rock and roll.

Son el cantante David apoyado por los instrumentos de Hugo, Carlos y Ramón. Rabiosos y agresivos, como sacados de una película de James Dean pero con más marcha, están dispuestos a demostrar que todavía en 1990 el rock and roll puede ser una música hecha desde, de, por y para adolescentes, algo así como las nuevas generaciones hartas de los particulares «dinosaurios» que hoy controlan el pop-rock hispano. No saben de sorpresas ni de nuevos caminos, ni epatan con rarezas ni se complican la vida: descargan energía, vitalidad y vibraciones. A ellos se les podría aplicar una vieja frase de un entonces joven Jagger: «Es simplemente rock and roll».

EL RAP A LA RADIO FÓRMULA

DNI

DNI son cuatro chicos, de Carabanchel y Vallecas a partes iguales, unidos por la pasión del rap. Han participado en dos discos colectivos, «Madrid hip hop» y «Navidad hip hop», con bandas colegas. Ahora se ha editado su primer Lp en solitario, titulado «Simplemente DNI». Hasta la fecha, es la banda española de rap que más alto ha llegado a las listas de éxitos de las «Radio Fórmula» y, si el movimiento no decae, pronto lo harán otros grupos. No hace falta ser un adivino para tal presagio, teniendo en cuenta que todos coinciden en el futuro de este estilo por diferentes motivos: para unos, el rap es una moda que hay que explotar, para otros, es un movimiento con la capacidad revolucionadora del rock and roll o el punk en su buenas épocas.



DNI centran sus composiciones en los aspectos más festivos, negroides y rítmicos del rap. Chinchan pero no escandalizan, pican sin veneno y contagian. Pero su marcha alegre sobre el escenario no esconde un producto de guardarropía, los cuatro DNI van de auténticos por la vida, de rappers convencidos, y no admiten bromas o risas sobre su aspecto. Ellos dicen que no se meten con nadie, que son pacíficos, pero que se ven obligados a reaccionar cuando alguien, generalmente un pijo, les toca las cosquillas.

EL PRÍNCIPE DE TUS SUEÑOS NO EXISTE, NENA

«ACERO AZUL»



«Acero Azul» es la historia de una policía novata cuya intuición para descubrir criminales al primer golpe de vista jamás recibiría una medalla como recompensa.

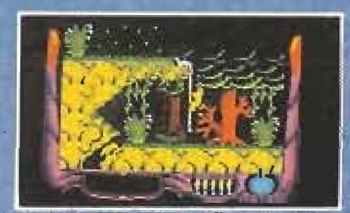
Tan astuta y eficaz es ella que no se le ocurre otra cosa mejor que enamorarse perdidamente de un psicópata asesino. La brillante policía es tan aguda que le cree su «príncipe azul», el hombre de sus sueños, ese tipo tan perfecto del que tanto y tanto hablan a sus hijas como futuro esposo las madres del mundo entero. Y claro, luego llega el tío Paco con las rebajas... y así nos luce el pelo. En el caso de la poli novata, el pelo luce en forma de venganza.

El papel de la intuitiva policía Megan Turner es interpretado por la actriz Jaime Lee Curtis, conocida anteriormente por sus caracterizaciones en «Un pez llamado Wanda», «Hallowen» o «Perfect».

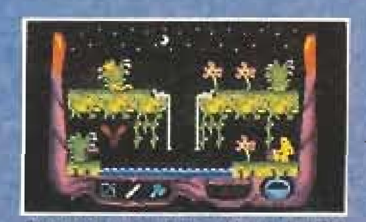
Eugene Hunt, su enamorado psicópata, es en la vida real Ron Silver, un actor más conocido en Estados Unidos por sus éxitos televisivos aunque ha participado en alguna película interesante de escaso éxito. La lista de protagonistas se completa con Clancy Browne en el rol de Nick Mann, un detective colega de la «lista» policía, conocido en España por su participación en «Nacido el 4 de julio». El director es Kathryn Bigelow, que comparte también labores de guionista con Eirc Red.



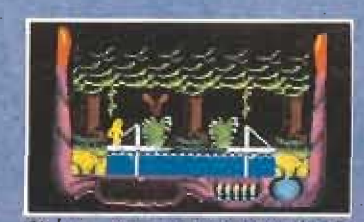
INCLUYE TRES FASES COMPLETAMENTE DISTINTAS



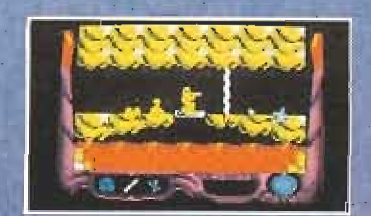
El peligro nos acecha escondido en los recónditos lugares de una inmensa selva.



Siempre hay una salida a cualquier situación de peligro, sólo tienes que encontrarla.



Sólo con astucia y habilidad lograrás salir de la selva y llegar así a la gran caverna.

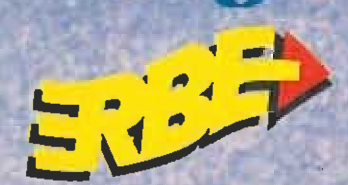


Una gran trampa mortal formada por pasadizos y puertas secretas se esconde en las profundidades de la tierra.



El último de los "MAHUAS" tendrá que luchar contra los fieros guerreros "POLO-RUMAS" antes de llegar a la ESPADA.

EL REGRESO A LA VIDEOAVENTURA



Distribuidor exclusivo para España ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 MADRID - Tel. (91) 458 16 58



VIDEOJUEGOS PROFESIONALES